
SUPER
JUEGOS
º 39 • JULIO 1995 • 395 PTAS.
GRUPO ZETA
00039
8 420565 037006
REVIEWS
Slam'n Jam 95
Batman & Robin
Fatal Fury 3
Time Cop
Judge Dredd
Donkey Kong Land
Mega Man 5
Cannon Fodder
NCURSO NINTENDO
egalamos 50 cartuchos de
nkey Kong Land, 50 relojes
de Donkey Kong Country
y 10 Super Game Boy
Castlevania
Vampire's Kiss
PURA SANGRE
EGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ATARI • CD-i • NEC • CD32 • NEO GEO

32X ESTA

MOTHERBASE

STELLAR ASSAULT

KNUCKLES CHAOTIX

LOS JUEGOS MAS CALIENTES DEL MERCADO.

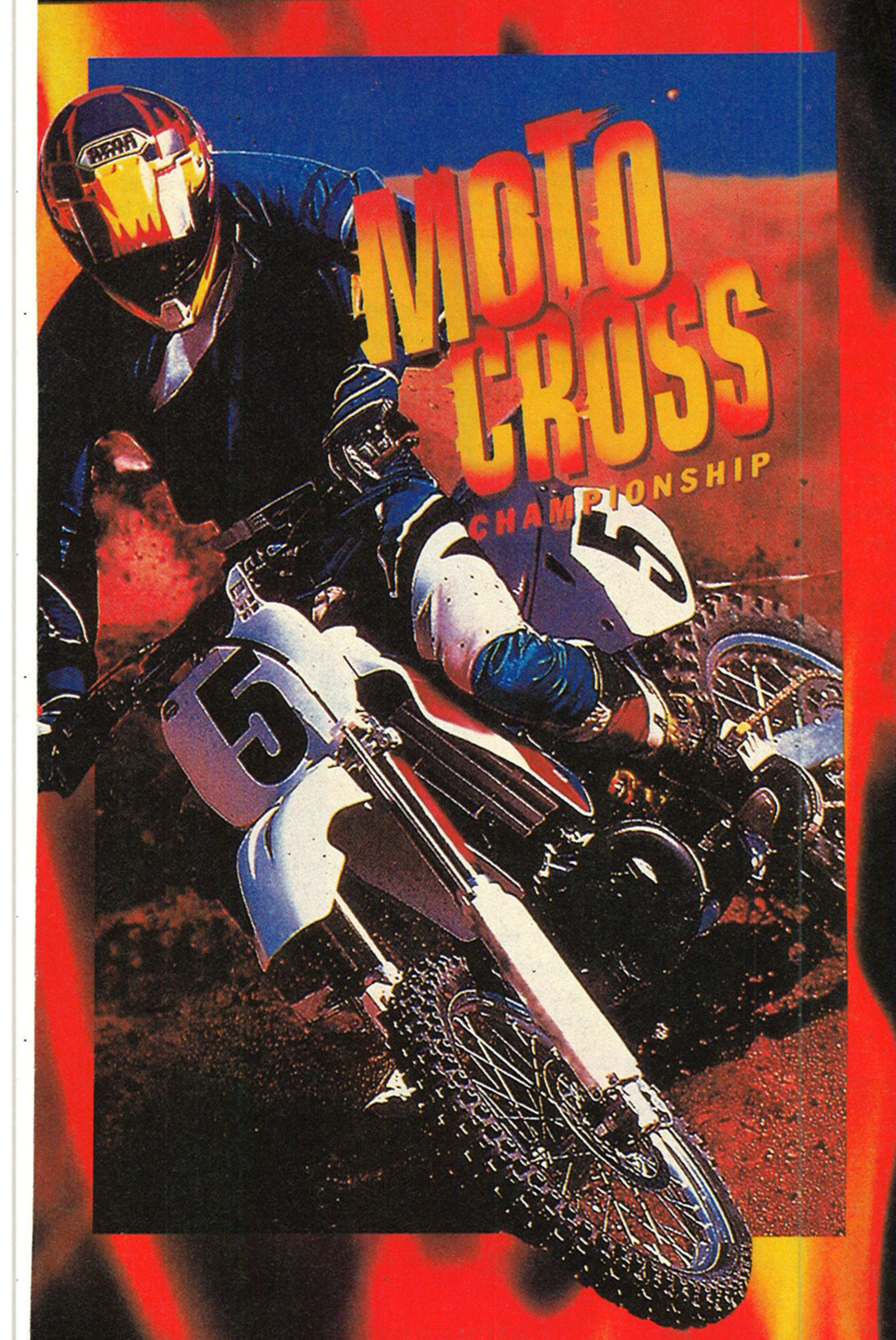
En el próximo mes de junio arderás de gusto con los juegos que han hecho cenizas a más de un jugador, Chaotix, Stellar Assault y Motherbase quemarán tus ansias de retarte por muy diablo que seas.

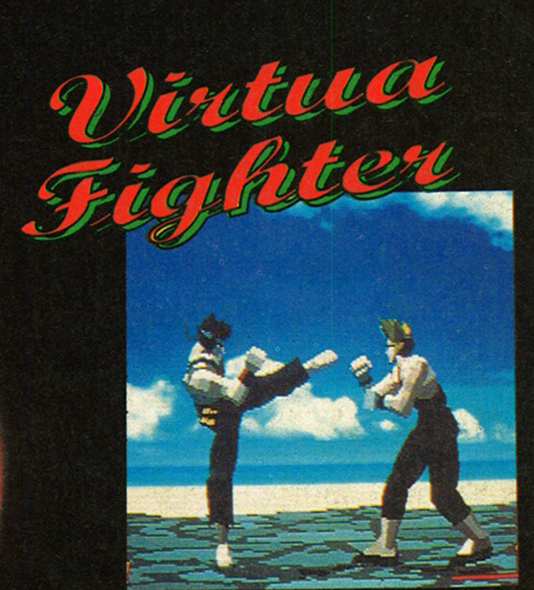






QUE ARDE





Virtua Fighter

VE CALENTANDO TU IMAGINACION.

Próximamente podrás luchar en la batalla más infernal que jamás hayas estado. El juego de las peleas más duras Virtua Fighter, llegará a Mega Drive 32X para dominarte por completo.

NO TE QUEMES. ¡¡LO ESTABAS ESPERANDO!!

Hace tiempo que estabas condenado, ahora con la archiestupenda consola Mega Drive 32X viene el archifamoso juego Motocross Championship completamente gratis. Si no la compras tu vida será un infierno.



SUMARIO

JULIO 1995

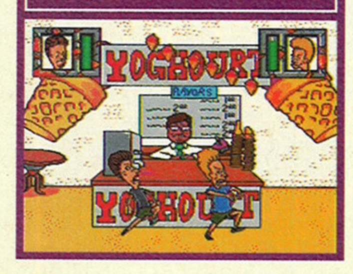
39



El segundo CASTLEVANIA para Super Nintendo va viendo la luz poco a poco. En SUPER JUEGOS te ofrecemos, como auténtica primicia en nuestro país, las primeras imágenes del juego. Una versión beta al cuarenta por ciento, en la que ya se vislumbran positivos detalles de lo que la copia final del cartucho puede proporcionar. En la preview que os ofrecemos en este número, hacemos un repaso a la historia de la saga, incluyendo pantallas de las versiones que se han realizado para las principales consolas desde 1987 hasta nuestro días. Un juego que promete levantar pasiones entre sus seguidores.

EN PORTADA









SUPER PREVIEWS

REVIEWS



FATAL FURY 3

Un nuevo juego de lucha para *Neo Geo*. En esta ocasión la tercera entrega de la saga FATAL FURY. Un espléndido juego en el que se pueden encontrar detalles gráficos que dejarán con la boca abierta a más de uno.



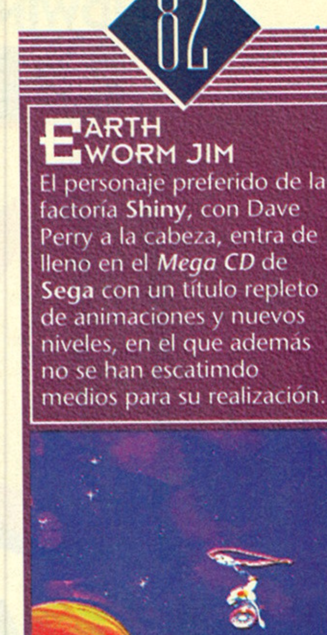
SLAM & JAM 95

El baloncesto llega a la *3DO* al más puro estilo coin-op, con un *CD* en el que se ha cuidado al máximo el aspecto gráfico del juego. Un auténtico prodigio de programa que promete muchas y largas horas de diversión.



EARTH WORM JIM

El personaje preferido de la factoría **Shiny**, con Dave Perry a la cabeza, entra de lleno en el *Mega CD* de **Sega** con un título repleto de animaciones y nuevos niveles, en el que además no se han escatimado medios para su realización.



DONKEY KONG LAND

Rare ha dado en el clavo al programar este genial DONKEY KONG LAND para *Game Boy*. Un juego que no debe envidiar en nada a la versión que hace escasos meses apareció para la mayor de las **Nintendo**. Casi perfecto.

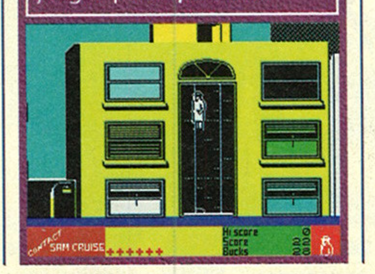


SECCIONES



RETROVIEWS MICROSPHERE

La compañía británica creó, a mediados de los ochenta, una estupenda serie de tres juegos que mezclaban de una forma sorprendente gráficos y aventura. En este número os mostramos estos tres juegos para *Spectrum*.



8 BITS

LOUIS BECKER
presenta

THIERRY LHERMITTE **PATRICK TIMSIT**

LUDWING BRIAND

UN INDIO EN PARIS

Si se divirtió en "Cocodrilo Dundee".
Si disfrutó con "Sólo en Casa"...
Espere a conocer a Mimi Siku.





GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López** y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director de Coordinación Editorial: **Agustín Valladolid**

Director en funciones: **Marcos García**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio**
Edición: **Juan José Martín Sanz**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol** y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez-España Rodríguez**
Portada: **Raúl Martín**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Nuevos Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Ignacio García**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



AHORA O NUNCA

Ya no valen excusas. Ha llegado el momento de comenzar la batalla de las nuevas tecnologías. Nos llegan ecos sobre el inminente lanzamiento europeo de Sega Saturn, y Sony comienza a moverse fichando a personas clave que tuvieron mucho que ver con el tan cacareado boom de los videojuegos. Sólo una compañía permanece impasible ante tal maremagnum de noticias. Nintendo, como nos tiene acostumbrados, dirige sus pasos con cautela en espera de acontecimientos. Una cosa está clara. En el periodo comprendido hasta Semana Santa del próximo año se decidirá el futuro de las consolas. Debemos esperar lo mejor porque la amenaza del CD-ROM para PC está latente y cada vez es más poderosa. Los que creemos a pies juntillas en las consolas como el mejor aparato lúdico tenemos que apostar por las nuevas máquinas. De su futuro depende el nuestro. No debemos permitir que el mundo de los ordenadores fagocite al de las consolas por motivos económicos. La compatibilidad universal de los CD-ROM no debe ser el argumento de peso que barra a los usuarios del soporte de entretenimiento por excelencia. El PC y las consolas deben seguir su camino en paralelo, sin que sus pasos se crucen en ningún momento. Unicamente deben compartir un entorno multimedia, y en casos muy concretos. Los usuarios de consolas y de PC, pese a que el fin último de ambos sea el mismo, guardan diferencias sustanciales que tienen mucho que ver con sus requerimientos y objetivos de diversión. En esencia, los que ven el tema de los videojuegos desde lejos pueden meter a ambos usuarios en un mismo saco, pero las características de los títulos para ambos soportes tienen diferencias palpables. Los amantes del PC son más pacientes y concienzudos. Un propietario de consolas precisa de emociones fuertes, instantáneas y continuas. Por eso vivimos tiempos de posible inflexión de tendencias. De lo que ocurra en los próximos meses dependerá la evolución del sector de entretenimiento audiovisual. Por eso debemos esforzarnos todos, comenzando por las compañías y terminando por el usuario final. Por una parte se deben ajustar los precios al máximo, y por otro lado hay que invertir en nuevas tecnología. Así pues, tiremos juntos del carro del futuro para asegurarnos el presente que, sin duda, nos merecemos.

NOTICIAS

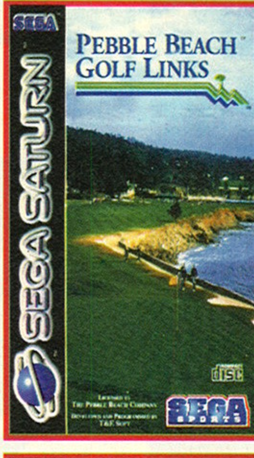
SEGA

Llegó la hora de la consola Saturn en España

Adelantándose en varios meses a las previsiones de los más optimistas, **Sega España** acaba de anunciar la fecha de salida a la venta de su último y más prometedor sistema: la consola ***Saturn.*** Aunque el comienzo de la campaña de marketing en las revistas especializadas nos hacia pensar en una fecha más o menos cercana, todos apostábamos como muy probable el final del verano, allá por el mes de Septiembre. **Sega**, por aquello de que hay caminos que es mejor hacerlos solo, no ha querido dar tiempo a la competencia y acaba de anunciar el próximo 7 Julio como fecha oficial de lanzamiento de su sistema ***Saturn.*** El precio de salida, por lo menos el recomendado a las tiendas, estará cercano a las 79.900 pesetas e incluirá, junto con la consola y un mando, el juego de lucha de **AM2,** VIRTUA FIGHTER. Además de este pack, también saldrán a la venta los títulos VICTORY GOAL, DAYTONA USA y CLOCKWORK KNIGHT, y los periféricos *Arcade Racer, Virtua Stick* y los mandos extras. Más adelante, en el mes de Agosto, tendremos la oportunidad de adquirir una remesa de títulos entre la que destacan nombres como PANZER DRAGOON, MYST y el simulador de golf PEBBLE BEACH. Por si todo esto no colmara vuestros deseos de novedades, **Sega** tiene previsto (aunque ya en el mes de Septiembre) sacar a la venta la tarjeta MPEG con la que los usuarios de ***Saturn*** podrán ver películas. El precio de la tarjeta MPEG estará próximo a las 30.000 pesetas y se espera que para esas fechas ya exista un amplio catálogo de filmes en este formato. En nuestro próximo número, os contaremos todos los detalles de la rueda de prensa que dio **Sega** el día 21 de Junio y de la fiesta posterior con la que nos agasajaron los responsables de la empresa.

La Noche del Encuentro de la compañía Sega nos proporcionó un jugoso y espléndido *El Día Después* con *coros y danzas* incluido.













La compañía Sega ya ha confirmado el lanzamiento oficial del sistema Saturn en España. La fecha elegida para tan magno acontecimiento será el 7 de Julio. El precio de venta recomendado al público es de 79.900 pesetas e incluirá, además de la consola y el mando, el juego de lucha del grupo AM2, VIRTUA FIGHTER

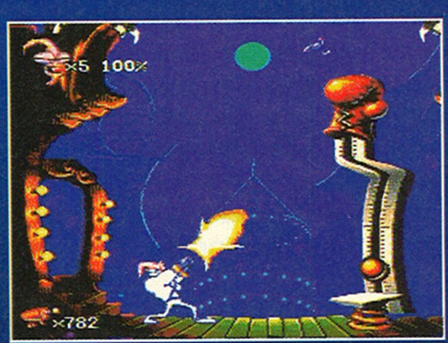




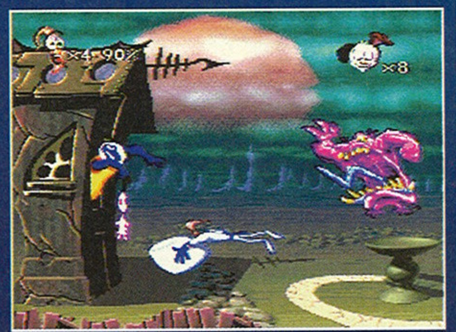
EARTHWORM JIM 2, la entrega definitiva

En el mundo del videojuego, al igual que ocurre en otras muchas facetas de la vida, todo aquello que saborea las mieles del éxito, pronto o tarde regresa a nuestras manos en forma de segunda parte. En esta ocasión se trata de la nueva entrega para *Mega Drive* y *SNES* del increíble **EARTHWORM JIM** de **Shiny Entertaiment**. Siguiendo las pautas de la primera parte, **EARTHWORM JIM 2** presenta una impecable realización gráfica, colorido espectacular, un sonido y una banda sonora de excepcional ejecución, grandes dosis de humor, originalidad a raudales y situaciones con las más inesperadas soluciones. Este singular universo con el inconfudible sello del programador Dave Perry, contará, además, con un desarrollo más variado repleto de guiños y pequeños homenajes a otros programas de la historia del videojuego. De todo lo que encierra este sensacional cartucho de 32 megas os ofreceremos en próximos números una completa preview. Hasta entonces disfrutad con estas hermosas pantallas.





Este nuevo lanzamiento tiene una impecable presentación gráfica, un colorido espectacular, una extraordinaria banda sonora y unas grandes dosis de humor y de originalidad. Una obra maestra de Dave Perry.

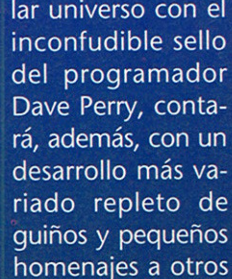


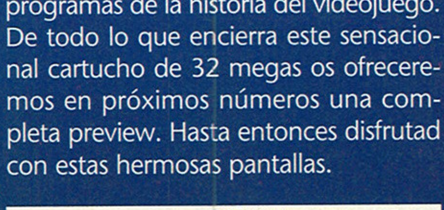




SONY

Action Replay para el sistema PlayStation





Por aquello de que los tiempos cambian que es una barbaridad y que no es cuestión de quedarse atrás, **Datel**, creadora de los revolucionarios *Action Replay* para 8 y 16 bits, ha decidido adaptarse a los nuevos sistemas y proporcionarnos otro utilísimo accesorio para cobrar ventaja en los juegos para *PlayStation.* Aunque su finalidad sigue siendo la misma, *Action Replay* para *PlayStation* tiene algunos aspectos que lo hacen absolutamente novedoso. Para empezar, su diseño es diferente, y en su aspecto se asemeja más a una tarjeta que al clásico cartucho. Por otro lado, los trucos y las nuevas opciones, que en anteriores versiones se lograban tras unas sencillas operaciones, han sido sustituidos por un sistema que incluye, directamente, 15 trucos para diferentes títulos. En el volumen 1 que ahora distribuye **Mail Soft** en nuestro país, encontraremos trucos para los siguientes programas de *PlayStation:* RIDGE RACER, TEKKEN, PARODIUS, CRIME CRACKERS, FANTASTIC PINBALL, KILEAK THE BLOOD, JUMPING FLASH y KINGS FIELD. Por poner algún ejemplo de las ventajas que aporta *Action Replay* a los juegos de *PSX* baste deciros que podréis elegir todos los coches de RIDGE RACER de un modo directo y acceder a todos los circuitos. El precio de esta pequeña maravilla será de 6.990 pesetas y podréis adquirirlo en **Mail Soft**, Pº. Santa María de la Cabeza, 1 Teléfono: 527 82 25.

NOTICIAS

S N K

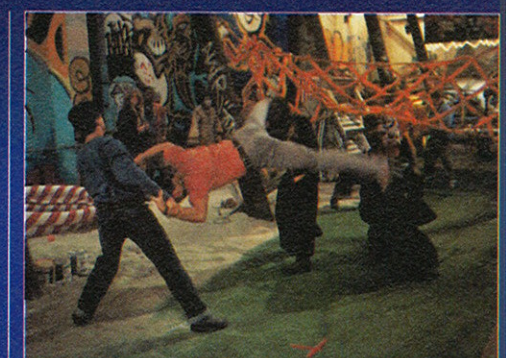
Nuevo pack para la consola Neo Geo CD

Conscientes de lo que se avecina sobre el mercado español, los responsables de ***Neo Geo CD*** han optado por una nueva e inteligente política de precios. Gracias a este sustancial cambio, desde ahora tendremos la oportunidad de adquirir el nuevo pack compuesto por la consola, dos mandos y el extraordinario juego de lucha FATAL FURY 3 al increíble precio de 77.800 pesetas (P.V.P.). Además de esta oferta en su hardware, también se ha producido una importante rebaja de los precios tanto en el software para ***Neo Geo CD*** como en el de la ***Neo Geo*** tradicional de cartucho. Por citar alguna de las nuevas ofertas, juegos en compacto como BURNING FIGHT, MAGICIAN LORD, TOP PLAYERS GOLF o THE SUPER SPY costarán a partir de ahora la cantidad de 6.900 pesetas. El caso de los cartuchos es aún más significativo, ya que programas como CY-







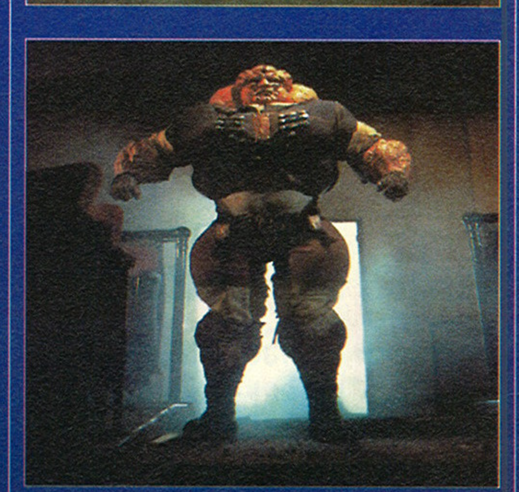


La película Double Dragon se estrena en España

Correspondiendo a los múltiples y casi incontables favores prestados por la industria del cine al mundillo lúdico, son ahora los personajes del videojuego los que han decidido proprocionan nuevos argumentos para la gran pantalla. Tras las incursiones de Mario Bros y, más recientemente, la superproducción basada en STREET FIGHTER, ahora le ha llegado el turno a otro clásico de la programación: DOUBLE DRAGON. Una película llena de acción, artes marciales, humor y con una portentosa exhibición de efectos especiales a cargo de Joseph y Paul Lombardi responsables de este apartado en películas como *Apocalypse Now* o las tres entregas de *El Padrino*.

Como recordarán los aficionados al mundo del videojuego, la saga protagonizada por los hermanos Billy y Jimmy Lee ha cubierto ya varias etapas en casi todos los sistemas de 8 y 16 bits. Durante su largo y exitoso periplo, DOUBLE DRAGON ha alcanzado ya los cinco millones y medio de ventas a nivel mundial y sólo en los Estados Unidos la úl-







BER LIP (a 5.900 pesetas), KING OF THE MONSTERS (a 6.900), WINDJAMMERS (a 9.900) o el divertidísimo LEAGUE BOWLING (a 9.900), están a más de la mitad de su precio. Por último, y en el apartado de novedades, hay que destacar cuatro juegos para la consola ***Neo Geo CD***: GALAXY FIGHT (a 12.900), DOUBLE DRAGON (a 13.900), SUPER SIDEKICKS 3 (a 13.900) y SAVAGE REIGN (a 13.900).

Los interesados en cualquiera de estas impresionantes ofertas deben dirigirse a Siscomp, Rambla Can Mora, 15, 1º, 1º. 08190 Sant Cugat (Barcelona). Teléfono: 93 589 5444/5384.



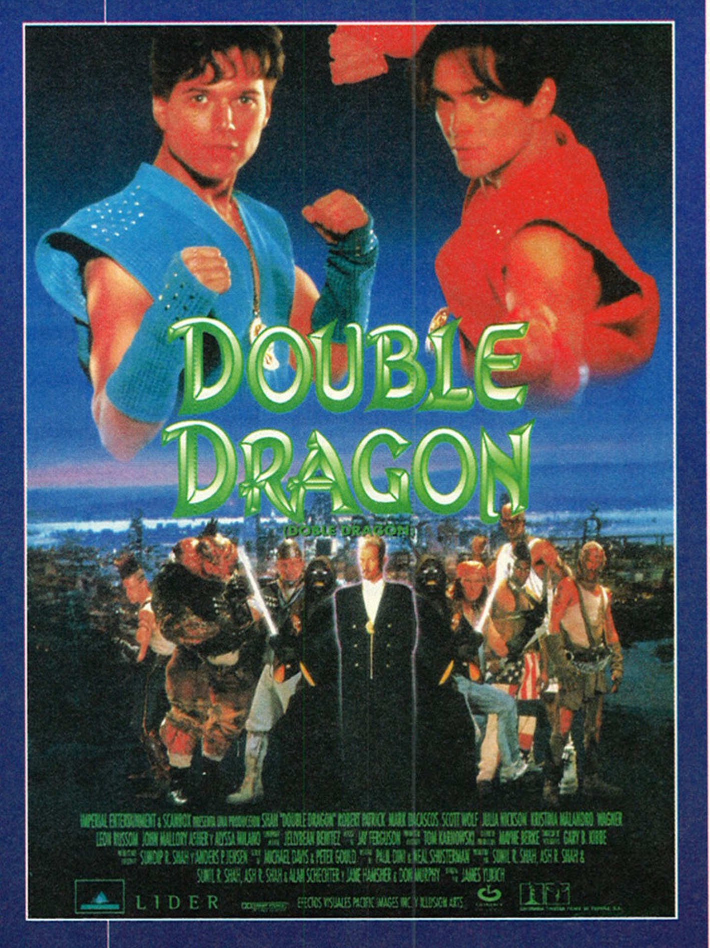


La compañía Konami prepara una importante lista de lanzamientos con títulos como PARODIUS, CASTLEVANIA THE BLOODLETTING para PlayStation, y una segunda entrega de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER para Super Nintendo.

tima entrega, DOUBLE DRAGON V, ha vendido medio millón de cartuchos. Estas cifras hablan por sí solas de su legión de seguidores, pero aún tendríamos que sumar todo la audiencia obtenida con la serie de dibujos animados en el país de la hamburguesa.

Con estos antecedentes, llegará a la cartelera española, el próximo 30 de Junio, la película *Double Dragon*. El filme de **Imperial Entertaiment & Scanbox** nos trasporta a un hipotético y dantesco futuro donde los hermanos Lee luchan por sobrevivir. New Angeles, nombre que reciben los restos del sur de California tras un gran terremoto, es una ciudad reconstruida sobre los antiguos restos y donde campan a su antojo las bandas callejeras. La policía no cuenta con medios suficientes para controlar a las bandas nocturnas, y son otros grupos de jóvenes los que asumirán el deber de imponer el orden en la ciudad. Billy -el actor Scott Wolf- y Jimmy Lee -Mark Dacascos- se verán envueltos en un sinfín de refriegas hasta recuperar la segunda parte del medallón Double Dragon en poder de Koga Shuko (Robert Patrick, al que recordaréis por su excelente interpretación en la película *Terminator 2)*. Para los amantes de las bandas sonoras, les diremos que en la de *Double Dragon* han intervenido grupos como The Farm, Stevie B, The Hed Boys, Coolio o Dink.

Los hermanitos Billy y Jimmy Lee, hartos de tanto scroll parallax y sprites de dimensiones gigantescas, han decidido abandonar el mundo del videojuego y pasarse al atractivo entorno del celuloide. Estos chicos tampoco han podido escapar al influjo de Hollywood.

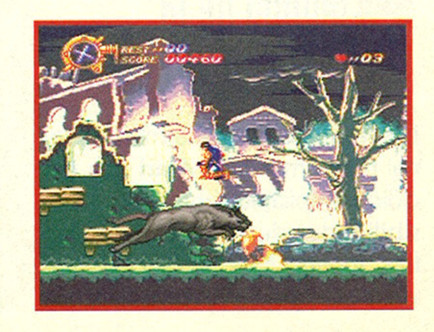


Esta película se estrenará el día 30 de Junio en los cines más importantes de toda España. Double Dragon promete acción a raudales, artes marciales, efectos especiales asombrosos y una banda sonora sensacional. Sin duda, será el golpe del año en la carteleras nacionales.

K O N A M I

La compañía Konami, en todos los frentes

El grupo japonés parece dispuesto a abarcar todos los sistemas habidos y por haber, y en los próximos meses lanzará una nueva remesa de grandes títulos. Para abrir boca, los miles y miles de fieles seguidores de la saga CASTLEVANIA de ***SNES*** tienen a partir del próximo Septiembre una cita ineludible con la espectacular y última entrega: CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS. Para aquellos que prefieran los títulos deportivos, a finales del 95 está previsto el lanzamiento de la segunda entrega de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, el bombazo futbolístico de esta temporada. Por otro lado en Septiembre, y para ***PlayStation*** y ***Saturn***, tendremos una versión especial del clásico para ***SNES***, PARODIUS. Más adelante, y para los mismos sistemas, irán llegando a España los siguientes programas: PROJECT OVERKILL, CASTLEVANIA «BLODDLETTING», MLBPA 3D BASEBALL. Además de estos títulos compartidos, ***PlayStation*** contará con PREMIER SOCCER, NBA 3D BASKETBALL, 3D GOLF y SUIKODEN. Por último, **Konami** lanzará en Julio para ***Game Boy*** un juego basado en la serie ANIMANIACS.



NOTICIAS

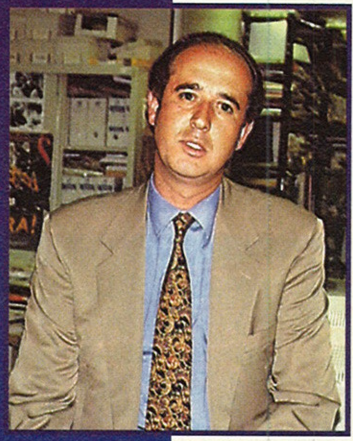
NOTICIAS DE COMUNICACION

Cuatro nuevos nombramientos en Grupo Zeta

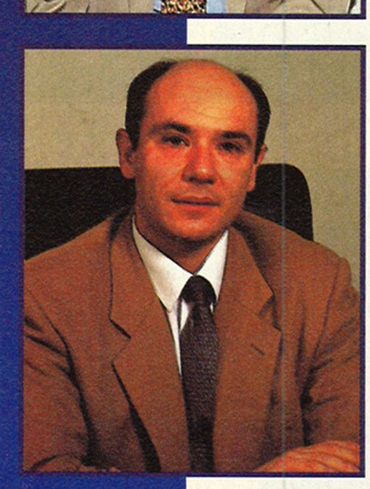
El Comité de Dirección de Grupo Zeta ha nombrado al periodista Agustín Valladolid Director de Coordinación Editorial del Grupo. Del Director de Coordinación Editorial dependerán las actividades de Opinión Pública, la ejecución de la política de Comunicación e Imagen y la Coordinación Intermedios, tanto editoriales como entre éstos y el adiovisual.

■ Agustín Valladolid, de 38 años, es licenciado en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid, y buena parte de su trayectoria profesional la ha desarrollado en Grupo Zeta, donde en una primera etapa desempeñó, sucesivamente, los cargos de corresponsal político y redactor jefe del semanario Tiempo. En la actualidad es director de la agencia de noticias OTR/PRESS.

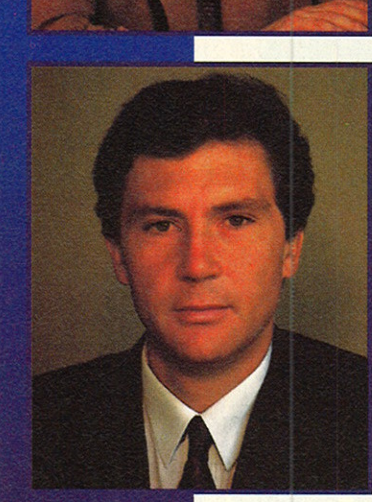
■ Por su parte, José Luis García Yáñez fue nombrado Subdirector General. José Luis García, de 40 años, es Master MBA en Dirección General de Empresas por ESDEN e inició su actividad profesional en el Banco Atlántico. Hasta ahora Director Gerente de Ediciones Reunidas, S.A., y Ediciones Mensuales S.A., se incorporó a Grupo Zeta en 1.982. Desde esta fecha ha desempeñado los cargos de Director Financiero de la revista Interviú y los de Director Gerente de Ediciones Panorama S.A. y Ediciones Zeta S.A.



Agustín Valladolid, de 38 años, ha sido nombrado Director de Coordinación Editorial de Grupo Zeta.



José Luis García Yáñez, de 40 años, ha sido nombrado Subdirector General de Grupo Zeta.



Mariano Bartivas, de 43 años, ha sido nombrado Director Gerente de Ediciones Mensuales S.A. y Ediciones Reunidas S.A.

■ Por otro lado, Mariano Bartivas fue nombrado Director Gerente de Ediciones Mensuales S. A. y de Ediciones Reunidas S.A. Mariano Bartivas, de 43 años y Executive MBA por el Instituto Empresarial de Madrid, se incorporó en 1.986 a Grupo Zeta como responsable del Departamento Financiero. Dentro del mismo Grupo ha ocupado la Gerencia de la Agencia de Noticias OTR/PRESS, Ediciones Reunidas S.A. y posteriormente de Mediapublic S.A.

■ Para finalizar, Damián García-Puig fue nombrado Director de Nuevos Proyectos dentro del Area de Revistas y Servicios. Damián García-Puig, de 39 años, dedicado al mundo de la comunicación, entró hace diez años en Grupo Zeta con la revista Primera Línea y ha dirigido proyectos como Woman y Man. También ha desarrollado actividades dentro del marketing y la promoción de las publicaciones y ha colaborado en la creación del departamento de publicidad de Ediciones B.

JAGUAR

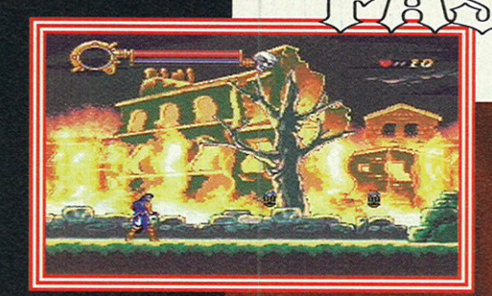
Atari entra en el mundo de la realidad virtual

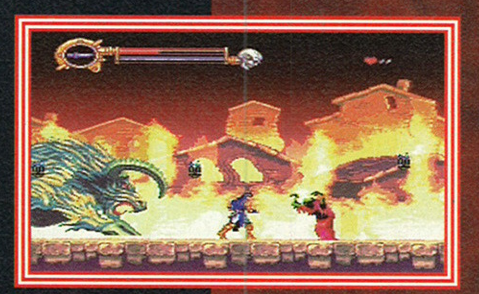
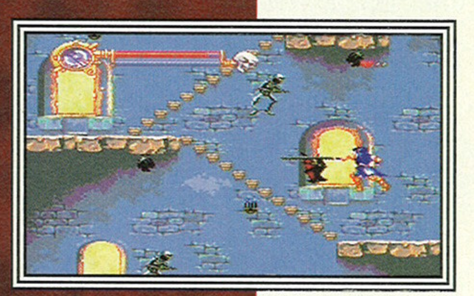
Los responsables de la multinacional norteamericana **Atari** han decidido ampliar los horizontes y posibilidades de su consola de 64 bits, ***Jaguar***. Además de cien nuevos títulos para esta consola, muy pronto podremos alucinar con un nuevo y espectacular sistema de realidad virtual llamado ***Jaguar VR System***. Nuestros corresponsales en la última Feria del Videojuego celebrada en Los Angeles pudieron comprobar de primera mano las virtudes del ***VR System***. Algunos datos técnicos del nuevo sistema de **Atari** son: Sonido estéreo, 52 grados de visión horizontal y 40 de visión vertical, utiliza una pantalla LCD que incorpora 104.000 pixels, y un peso inferior a una libra.



SUPER PREVIEWS

FASE 1



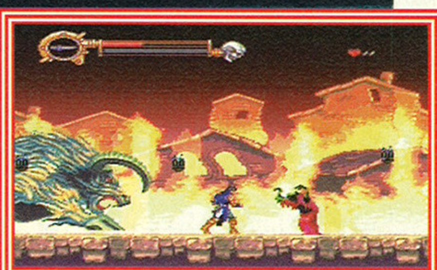


Cuando llega la noche, nuestro apetito lúdico sufre ciertas transformaciones. Comienza la búsqueda de emociones fuertes, de sensaciones que la luz del día no nos puede, ni debe, permitir. Es el momento en el que nuestra mirada cruza el umbral de lo imposible y atraviesa la frontera existente entre la vigilia y el sueño. Al amparo de las sombras y en lo más alto de una inmensa estantería, nuestra mano toma contacto con el único juego que ha sido capaz de proporcionarnos escalofríos, calor, miedo, desconcierto, el único que ha podido alterar nuestro ritmo cardíaco. Señoras y señores ante ustedes, su majestad CASTLEVANIA.
Quizá pueda parecer exagerado, pero quién no haya sentido esto mientras

CASTLEVANIA

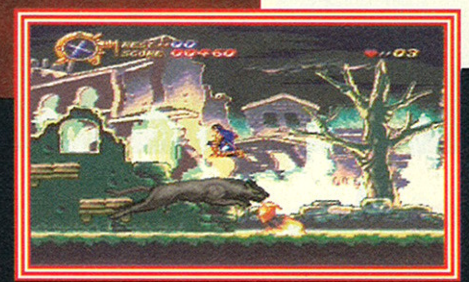
surcaba la campiña de Europa del Este, Transilvania para ser exactos, junto a su ***MSX 2, NES, Game Boy, SNES, Mega Drive*** o ***PC Engine*** no ha nacido para compartir las horas nocturnas con la saga de terror más prestigiosa de todos los tiempos.
Konami no ha podido resistir la tentación de retomar las líneas maestras y agraciar nuestra miserable existencia con la penúltima entrega de la saga CASTLEVANIA, en esta ocasión bajo el nombre oriental de DRACULA XX o el que aparecerá oficialmente en nuestras fron-

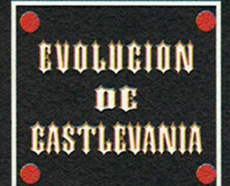
El poblado en llamas de Richter Belmont será el espectacular inicio de la primera fase.



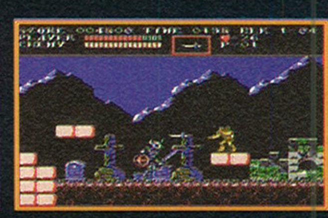


FINAL BOSS

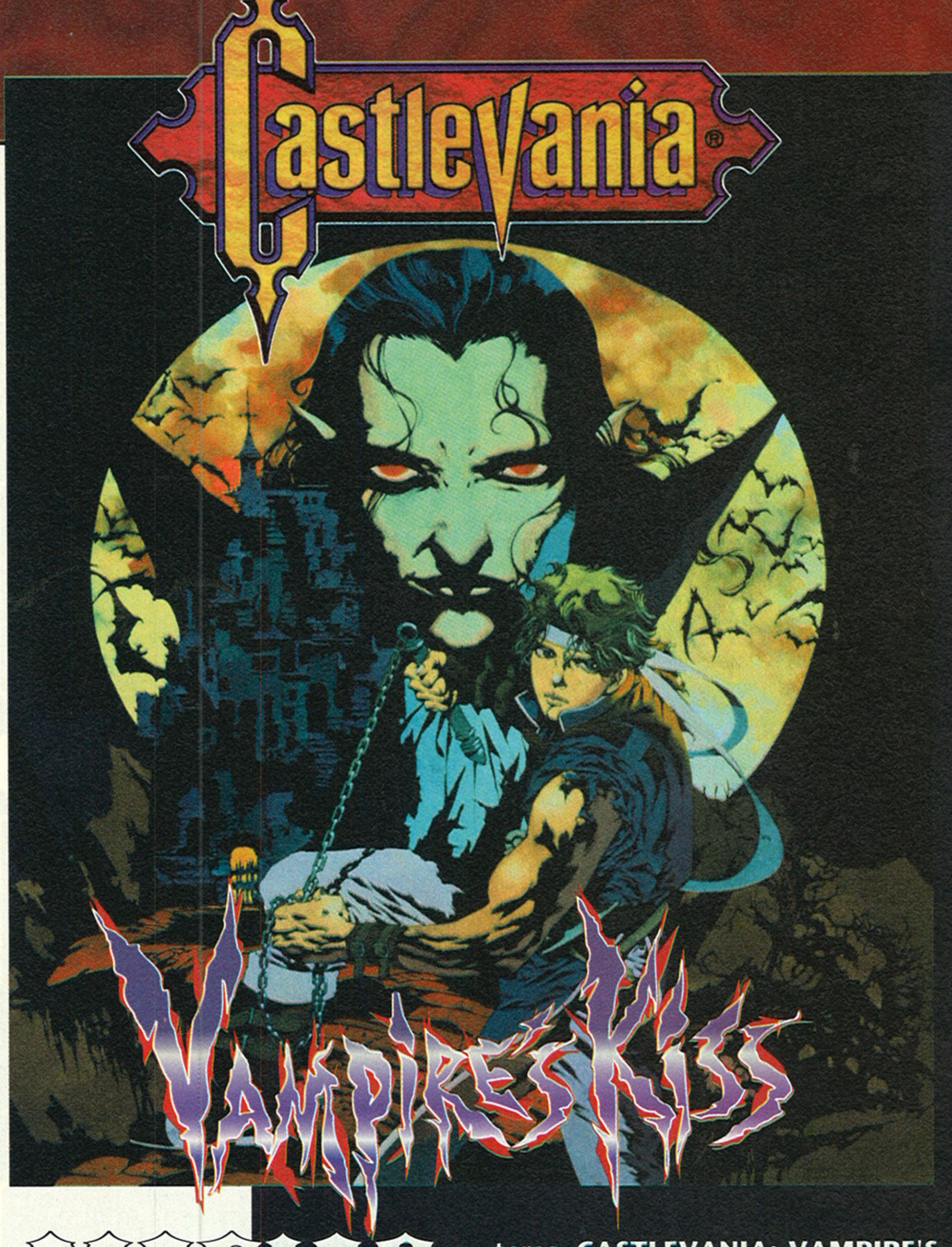






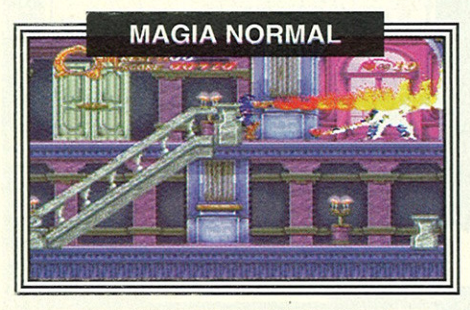








MAGIA HACHA

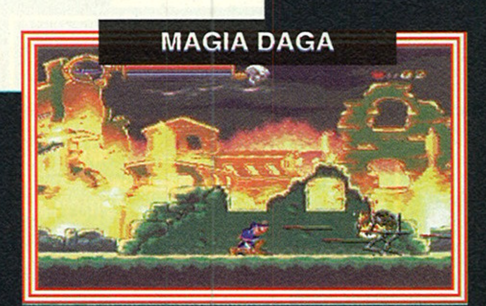

MAGIA AGUA


MAGIA NORMAL

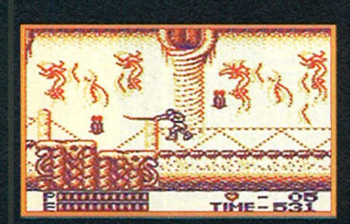
MAGIAS

Las magias empleadas por Richter Belmont en Castlevania Vampire´s Kiss son similares a las utilizadas en Dracula X de PC Engine Duo. Para ejecutarlas tendremos que pulsar el botón X.


MAGIA CRUZ


MAGIA DAGA

teras, **CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS**. En esta ocasión la cifra elegida para acompañar a Richter Belmont ha sido de 16 megas, suficiente si tenemos en cuenta la asombrosa calidad y longitud de AKUMAJO DRACULA/SUPER CASTLEVANIA IV para ***SNES*** con tan sólo ocho megas. El mes de lanzamiento en Japón será Julio, la fecha todavía no ha sido reveleda, mientras que nosotros, los sufridos europeos, tendremos que esperar hasta Septiembre para conseguir la versión oficial, ¿tendremos paciencia para ello? Como dato a tener en cuenta, os diré que ***PlayStation*** y ***Saturn*** estrenarán su primer CASTLEVANIA a finales de













PASSWORDS



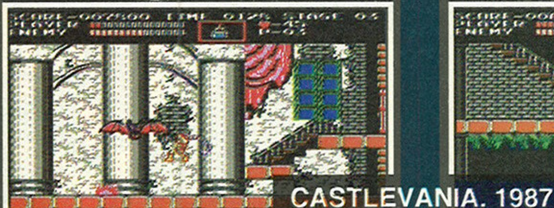
ESFERA MAGICA





este año bajo el sugerente nombre de CASTLEVANIA: THE BLOODLETTING. **SUPER JUEGOS** os presenta en auténtica primicia mundial las primeras pantallas reales de DRACULA XX o **CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS,** uno de los juegos más esperados de la década dado el largo paréntesis de cuatro años entre la primera entrega para ***Super Nintendo***, SUPER CASTLEVANIA IV, y el título que nos ocupa. El cartucho *sample* al que hemos tenido acceso estaba solo al cuarenta por ciento de su desarrollo y en el podíamos encontrar tres de las siete fases que incluirá el cartucho final, sus correspondientes Final Bosses y las tres primeras melodías, que han sido extraídas directamente de la versión para ***PC Engine Duo***. Pero como sabemos que los seguidores de esta saga se pueden contar por millones, no queríamos haceros esperar más

NES




CASTLEVANIA. 1987

Un año más tarde de su debut en *MSX2* aparecía la primera versión de CASTLEVANIA para consola, la transcripción fonética del nombre japonés equivaldría a Dracula Densetsu, la leyenda de Dracula. Poseía seis fases, un estudiado nivel de dificultad y la realización técnica era sobresaliente.

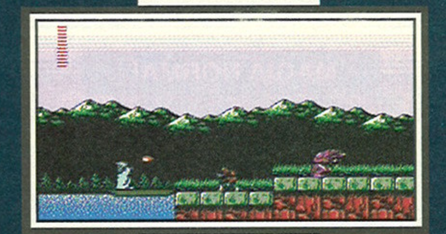



NES

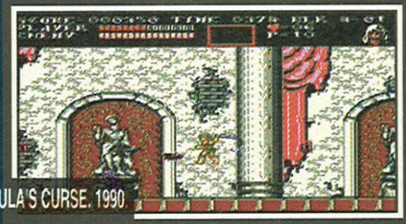


CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST. 1988

Konami rompe en su totalidad los esquemas del viejo VAMPIRE KILLER y CASTLEVANIA para introducirnos en un excelentemente estructurado *action adventure game* donde la habilidad a la hora de restallar nuestro látigo compartía protagonismo con elementos propios de una aventura.

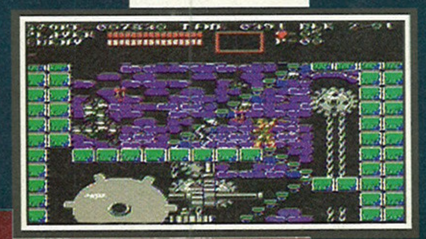
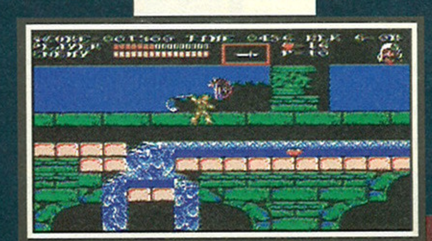



NES

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE. 1990

La consagración de CASTLEVANIA en *NES* llegó tres años después con DRACULA'S CURSE, sin duda el capítulo más asombroso por su brillante calidad técnica, asombrosa longitud, nada menos que 17 fases y la posibilidad de elegir entre cuatro personajes. Y todo esto en cuatro megabits.

PC ENGINE





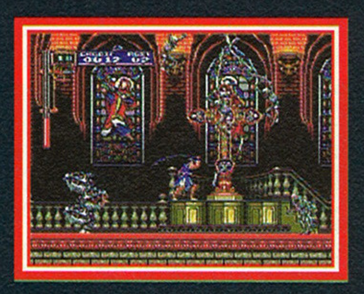




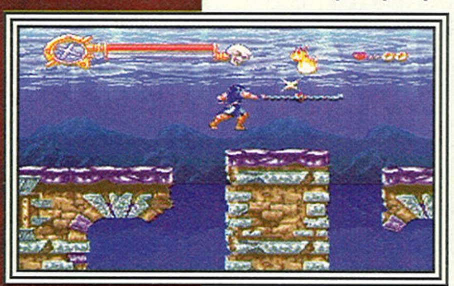
DRACULA X. 1993.

Y un buen día llegó esa maravillosa consola llamada *PC Engine Duo/R/RX* y se hizo con los servicios de Konami para crear la más espectacular de todas las entregas. Gracias al formato CD-ROM pudimos observar una intro antológica y las partituras clásicas de CASTLEVANIA convertidas a formato CD. Los gráficos rozaban la perfección y los Final Bosses eran antológicos. Pronto os sorprenderé con una review en toda regla de este maravilloso DRACULA X.





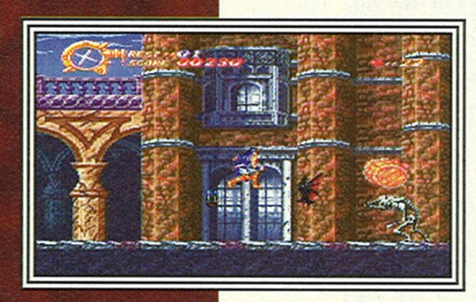
FASE 2

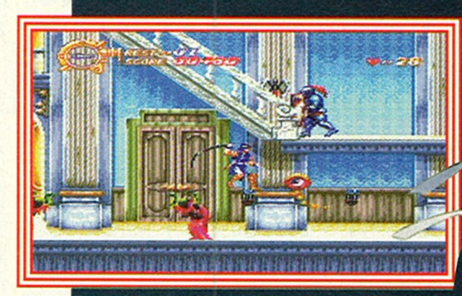


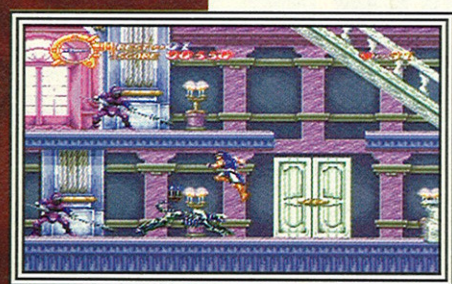
















La segunda fase nos traslada al temido escenario de los puentes quebradizos. Tras un largo recorrido por el interior de una gran mansión llegará la hora de enfrentarnos al murciélago.

y aquí podréis deleitaros con lo que a buen seguro será uno de los protagonistas del próximo otoño.

Pese al poco avanzado estado de desarrollo, os podemos adelantar algunas similitudes de DRACULA XX/**CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS** con el incunable DRACULA X para ***PC Engine Duo***. El personaje principal es el mismo, aunque se han añadido nuevos *frames* para que su movimiento sea aún más real, preciso y suave, las melodías están convertidas de la versión CD- ROM y aunque parezca increíble la calidad sonora de esta versión ***Super Nintendo*** es similar al mencionado formato. Si no os lo creéis, esperad a escuchar las guitarras acústicas de la primera fase.

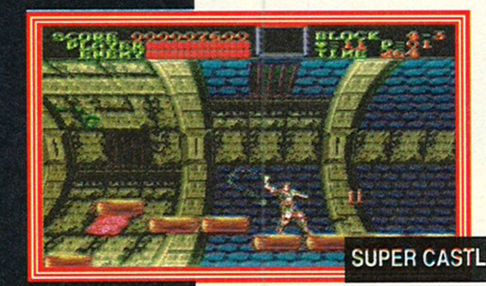




SNES

Este cartucho supuso la consagración definitiva de Konami en *Super Nintendo*. Simon Belmont regresó con más fuerza que nunca para protagonizar uno de los clásicos más queridos para *SNES*. Casi todo en AKUMAJO DRACULA/SUPER CASTLEVANIA IV era impecable, pero si hubo algo que sentó las bases para futuras producciones fue la maravillosa e impecable banda sonora que poseía el juego.

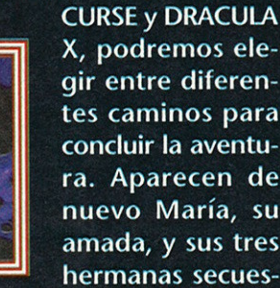






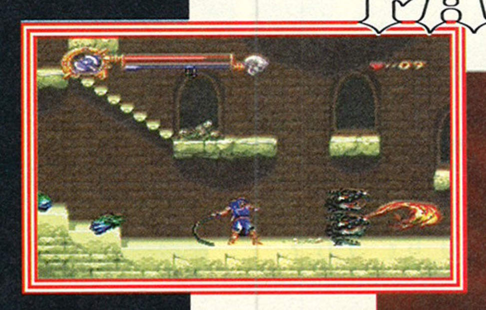
SUPER CASTLEVANIA IV. 1991

Una vez más, **Konami** ha demostrado sus impecables e inmejorables aptitudes musicales. Algunos de los Final Bosses de esta segunda entrega para ***SNES*** han sido sacados de DRACULA X, aunque se ha variado el orden y los patrones de ataque. Al igual que ocurría en CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE y DRACULA X, podremos elegir entre diferentes caminos para concluir la aventura. Aparecen de nuevo María, su amada, y sus tres hermanas secuestradas. Dependiendo del éxito o fracaso en su rescate variarán totalmente las secuencias del final del juego. La opción de salvar partida se ha sustituido esta vez por la clásica y querida utilización de passwords. Las armas y magias que utiliza Richter Belmont son similares, aunque con diferentes efectos gráficos, a la versión para ***PC Engine Duo***. Otro detalle curioso, el siniestro chirriar de la puerta mal engrasada que nos acompañaba en DRACULA X al pulsar START también está presente en la versión ***SNES***, aunque en esta última los sound programmers de **Konami** se han permitido el lujo de acompañar este sonido con una siniestra risotada del mismísimo conde Drácula.

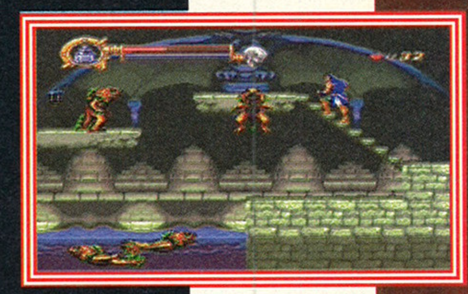


FASE 3

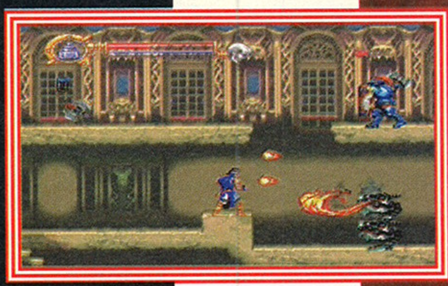
La tercera fase de CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS nos traslada a los sótanos de una gran mansión. Al final de esta fase nos espera un ser descabezado que nos atacará de multiples formas. En esta fase se puede apreciar el poco avanzado estado de desarrollo del cartucho.



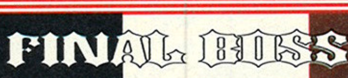






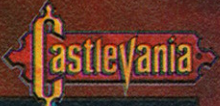












MEGA DRIVE

Muchos fueron los sorprendidos cuando Konami anunció su exclusivo capítulo de CASTLEVANIA para *Mega Drive*. En el apartado positivo destacar la existencia de dos protagonistas, la excelente banda sonora y el extensísimo catálogo de FX que poseía el cartucho. Mención especial para los Final Bosses. La dificultad y longitud brillaban por su ausencia.

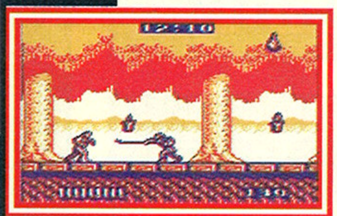




CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION. 1994

GAME BOY

CASTLEVANIA-THE ADVENTURE. 1989

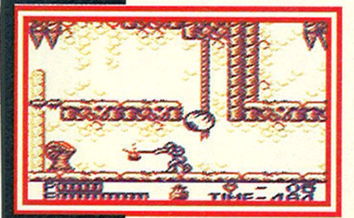






El éxito de las versiones anteriores obligó a Konami a recrear las aventuras de Simon Belmont en *Game Boy*. El esquema iba a ser mucho más lineal que en todas las aventuras anteriores y nos tendríamos que conformar con dar latigazos a los entes del más allá durante cuatro fases, subir por alguna cuerda que otra y sufrir las consecuencias de un alto grado de dificultad. Sin duda, lo mejor de este cartucho es su increíble banda sonora en estéreo.

CASTLEVANIA II. BELMONT'S REVENGE. 1991







En la segunda entrega de CASTLEVANIA los escenarios y la puesta en escena habían mejorado notablemente. BELMONT'S REVENGE nos permitía elegir entre cuatro fases para comenzar nuestra aventura. La banda sonora rozaba de nuevo la perfección. El desarrollo continuaba por derroteros lineales, pero una dificultad más ajustada y la existencia de passwords dotaban al juego de un mayor dinamismo.

VERSION PAL

Para poneros los dientes un poquito más largos aquí os mostramos el package original de la versión PAL de CASTLEVANIA VAMPIRE´S KISS.



VAMPIRE'S KISS

Aunque todo parecía indicar lo contrario y algunas revistas especializadas así lo han hecho saber, los escenarios de **CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS** han sido creados exclusivamente para ***SNES***, aunque algunos pasajes guardan ciertas semejanzas con los encontrados en DRACULA X para ***PC Engine Duo*** y otros capítulos de esta legendaria saga.

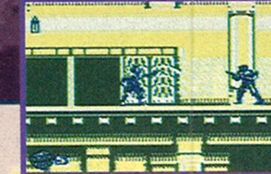
Como podéis ver, **Konami** no se ha conformado con adaptar DRACULA X para ***SNES***, sino que ha hecho gala una vez más de sus interminables recursos tecnolúdicos y nos ha preparado un nuevo capítulo casi exclusivo para ***Super Nintendo*** que intentará hacernos olvidar al mítico AKUMAJO DRACULA/SUPER CASTLEVANIA IV, sin duda uno de los episodios más épicos, brillantes y queridos de la saga.

Si sois de los que todavía no han caído bajo el encanto de Simon Belmont, Drácula y todo lo que la palabra CASTLEVANIA significa, echad una ojeada a estas páginas y veréis desfilar cartuchos que han inscrito su nombre con letras de sangre en la historia del videojuego. Después, intentad libraros del hechizo. Si por el contrario sois firmes seguidores de esta interminable y legendaria saga, os habréis dado cuenta de que la llegada de **CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS** y CASTLEVANIA: THE BLOODLETTING, junto al ya mencionado DRACULA X, nos mete de lleno en la nueva generación de la dinastía Belmont. Esta generación relevará a sus queridos padres y maestros, que tantos momentos de terror y diversión han supuesto para nosotros.

THE ELF.

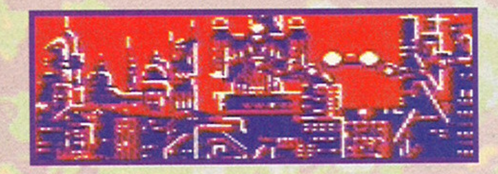


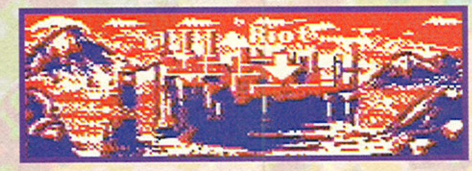






INTRO







JUDGE DREDD

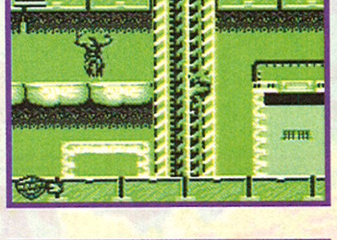
JUDGE DREDD es, por el momento y con permiso de BATMAN, el último héroe del cómic llevado a las pantallas de cine. El filme cuenta ya con númerosas adaptaciones lúdicas para las principales consolas del mercado, entre las que se incluye, desde este mismo momento, una prometedora entrega para la portátil *Game Boy*. En este título se ha tratado de salvar toda la acción e intensidad del personaje interpretado en el celuloide por Sylvester Stallone.

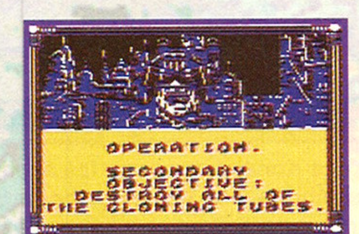
Pese a que desde un principio no se ha contado con el uso de las características proporcionadas por el *Super Game Boy*, resulta agradable saber que el juego va a contar con siete niveles distintos llenos de acción, en los que podremos utilizar cualquiera de las ocho armas disponibles. Además, podremos recoger todo tipo de items, incluidos unos pequeños discos en los que se encuentra almacenado el password que nos permite continuar en el nivel en curso. **JUDGE DREDD** para ***Game Boy*** constituye una gran noticia, después del temor que los usuarios de ***Game Boy*** tenían por la posibilidad de que la compañía norteamericana **Acclaim** se equivocase de nuevo, como ya lo hizo con su extraño STARGATE, al programar las versiones correspondientes para las consolas portátiles.

J.C. MAYERICK

GUERRA

FUGA





Una breve descripción de la misión a realizar.

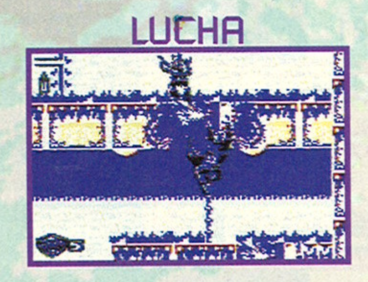


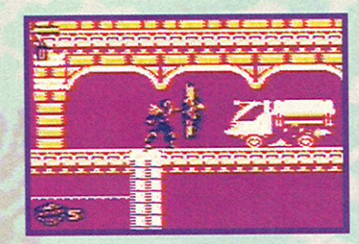
En el ordenador podemos consultar nuestro estado.

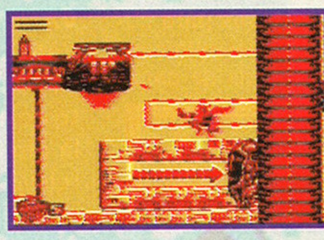
ACCIDENTE

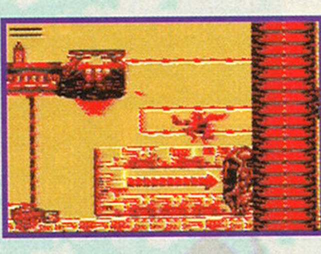


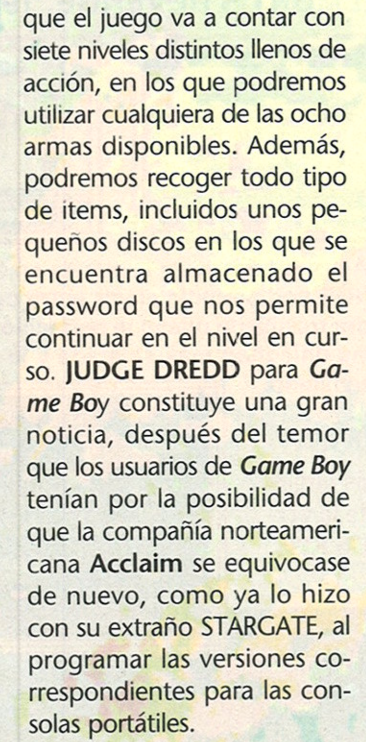
LUCHA

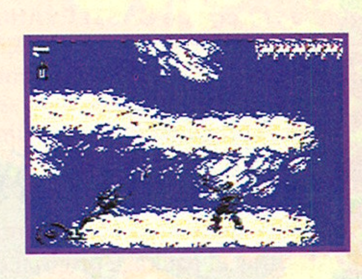












BUSQUEDA

LABORATORIO



ENTRADA

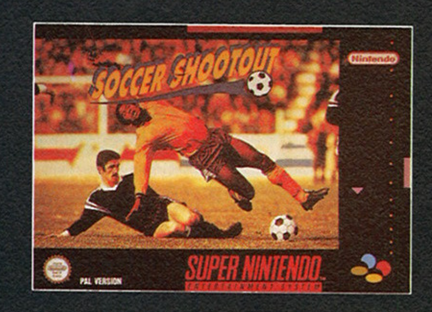


Mundial del 94.
Minuto 83 del España-Italia.
Eres el delantero centro de
la selección española
y estás solo frente al portero...



¿Te crees capaz
de cambiar ahora
el rumbo
de la historia?

SOCCER SHOOTOUT SEGURO QUE SÍ. PERO PRIMERO DEBERÁS ENTRENAR, Y EN CUANTO ESTÉS PREPARADO, PODRÁS REALIZAR HASTA 10 MOVIMIENTOS REALES CON LOS JUGADORES. TENDRÁS 12 EQUIPOS INTERNACIONALES PARA ELEGIR CON 6 MODOS DIFERENTES DE JUEGO. Y ADEMÁS, CON EL ADAPTADOR DE SUPER NINTENDO, JUGARÁS CON HASTA 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS. YA NADIE TE PODRÁ PARAR HASTA LA FINAL. PORQUE BATIR AL PORTERO DE LA SELECCIÓN ITALIANA, AHORA ES ASUNTO TUYO. **EL FÚTBOL MÁS EMOCIONANTE FUERA DE LOS CAMPOS DE JUEGO.**





¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

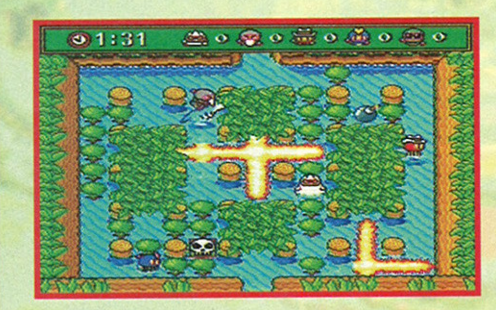




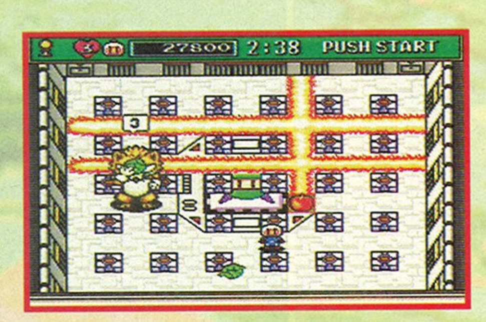


SUPER BOMBERMAN 3 tiene como mayor novedad la opción de elegir entre ocho personajes distintos.

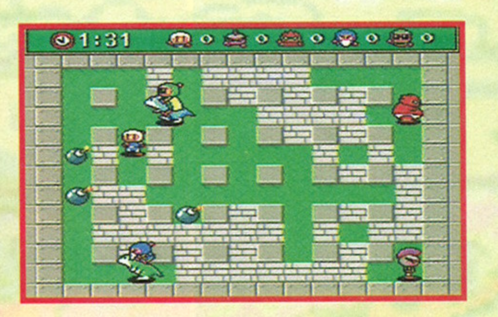












BOMBERMAN 3

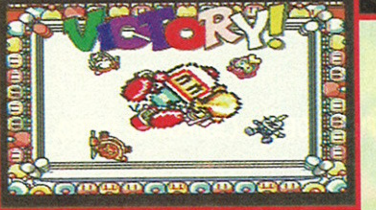
Bomberman está de moda. Así lo parece, si tenemos en cuenta las recientes y numerosas apariciones que durante los últimos meses ha hecho el héroe de **Hudson** en los más diversos formatos: PANIC BOMBERMAN para ***Neo Geo***, WARIOBLAST para ***Game Boy*** o MEGABOMBERMAN para ***Mega Drive***. Como no podía ser de otra manera, el póker de ases lo va a cerrar la esperada tercera entrega para ***Super Nintendo***, **SUPER BOMBERMAN 3**.

Adaptación directa de MEGABOMBERMAN, esta nueva versión del juego más explosivo de **Hudson** incluye nuevas e interesantes opciones, sobre todo en el modo Battle que, además de incluir por primera vez la participación simultánea de cinco jugadores (las otras dos entregas para ***SNES*** sólo permitían jugar a cuatro personas) y como ya pasara en la versión ***Mega Drive***, tiene como principal novedad la incorporación de unos simpáticos canguros, en los que los jugadores podrán montar. De este modo, disfrutarán de nuevas ventajas, como saltar sobre los bloques o desplazarlos a patadas. Otras opciones inéditas son la posibilidad de elegir no sólo al mítico Bomberman, sino a nuevos y simpáticos personajes venidos desde distintos puntos del globo, como un watusi, un cowboy,









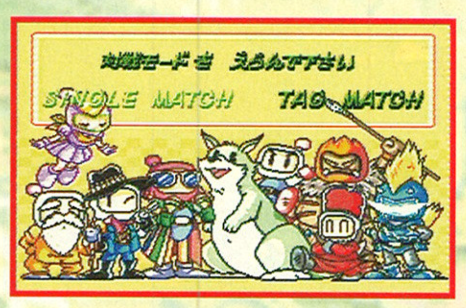


Al final del Battle Mode, el vencedor es manteado, con su trofeo en las manos, por el resto de participantes para su mayor gloria personal.

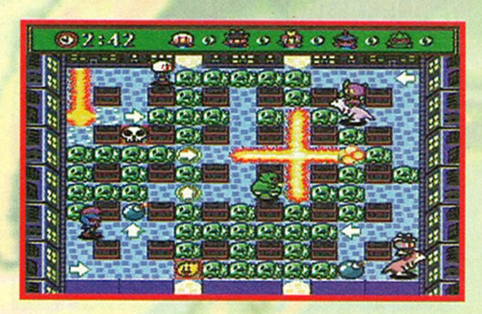
A veces, la onda expansiva de nuestros explosivos es aún más peligrosa que los enemigos del juego. Usa las bombas con cuidado.



Las vagonetas son otras de las novedades de este gran cartucho.



SUPER BOMBERMAN 3 reúne gente de todas las nacionalidades.



En algunos escenarios los bloques son sustituidos por utilitarios.

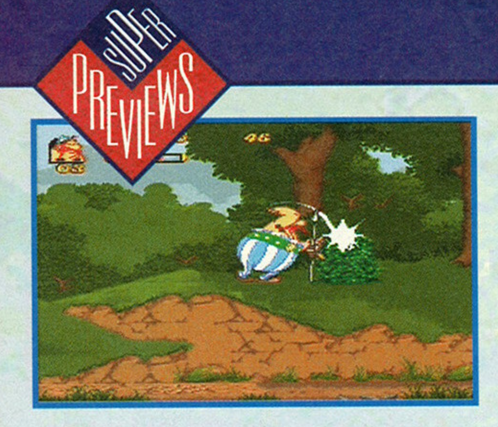
un cosaco...hasta seis distintos. Por último, y como detalle curioso, el ganador de todos ellos podrá participar en una curiosa tanda de penaltis, que tiene como objetivo recoger poderes extra para los siguientes enfrentamientos.
Con respecto al modo historia, y conscientes de las malas críticas que había recibido SUPER BOMBERMAN 2 debido a la eliminación del segundo jugador, **Hudson** ha vuelto a incluir la posibilidad de que dos personas puedan unir sus fuerzas



El vencedor del Battle Mode podrá participar en una tanda de penaltis.

a través de los cinco trepidantes niveles que componen el juego, donde lo más destacado son los mapeados con *scroll* y, como siempre, los jefes finales.
Ya que **Virgin** se ha hecho con los derechos para Europa de este trepidante arcade, suponemos que no habrá que esperar demasiado para disfrutar de manera oficial de la tercera entrega de esta estupenda saga.

NEMESIS







SUPER NINTENDO

BIT MANAGERS

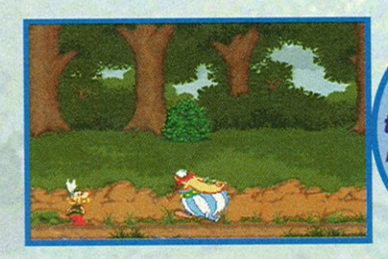
16 MEGAS

ESPAÑA

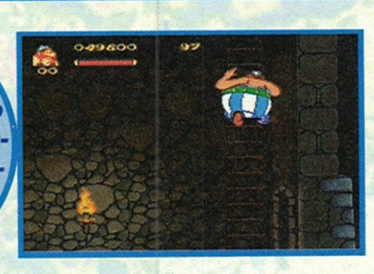


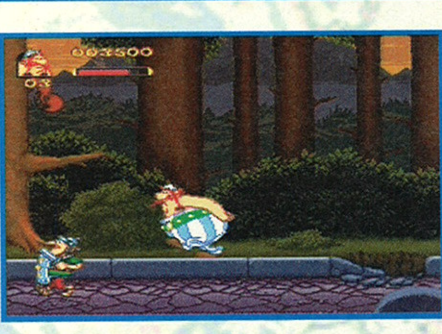






Bit Managers han realizado un fantástico trabajo de programación en las distintas entregas de OBELIX.

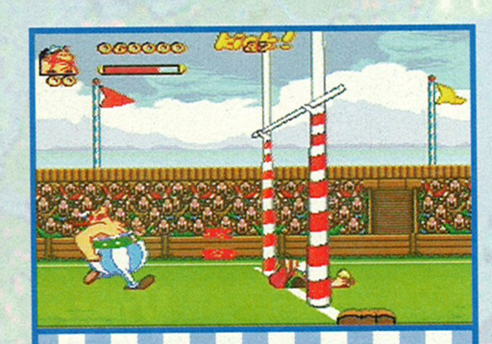


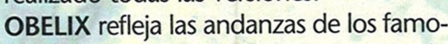


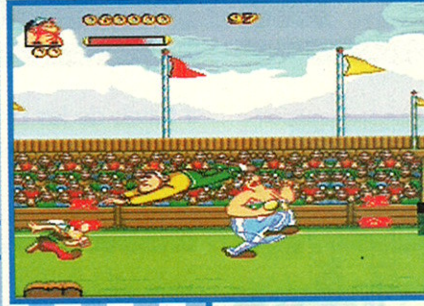
OBELIX

Aunque parezca increíble, por fin un juego español llega a nuestra sección de Previews. Hacía tanto tiempo que esperábamos este momento, que ya pensábamos que no llegaría nunca. Ahora y gracias a **Bit Managers**, nuestra querida bandera brilla con todo su esplendor en el mundo del videojuego. Después de efectuar las versiones para ocho bits de los más variados proyectos y ser uno de los grupos punteros de la programacion en este país, a estos catalanes les ha llegado la hora de demostrar su valía con un título para el que han realizado todas las versiones.

OBELIX refleja las andanzas de los famosos personajes de Goscinny y Uderzo. Concebido originalmente por **Infogrames**, este cartucho está programado integramente en España, a excepción de algunos *sprites* (los más feos) dibujados por los franceses. Lejos de ser un plataformas típico, **OBELIX** tiene algunos toques de originalidad como las fases de final de nivel. Los que estabais hartos de enfrentaros con gigantescos enemigos imposibles de





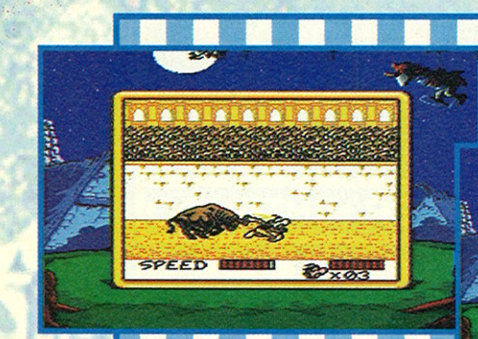


Las fases de bonus, divididas en impresionantes pruebas olímpicas, constituyen uno de los mayores alicientes de este juego. La diversión está asegurada con OBELIX.

BONUS



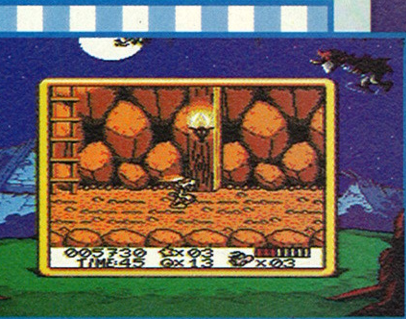
Este lanzamiento narra las nuevas aventura de los galos más famosos de la historia. ¡Pobres romanos!



La versión para Game Boy de OBELIX destaca por la forma en la que los programadores han aprovechado la paleta de colores de Super Game Boy.







matar, os encontraréis con una grata sorpresa. Ahora, tendréis que participar en los Juegos Olímpicos, compitiendo en variadas disciplinas deportivas como carreras de fondo o emocionantes partidos de rugby. Si la versión para *Super Nintendo* ya resulta destacable, más impactante resulta aún la de *Game Boy*. Este entrega para la portátil de



Nintendo ocupa sólo dos megas y se han añadido casi tantos niveles como en el juego para 16 bits, incluyendo las fases finales. No es muy habitual el término colorido en *Game Boy* aunque, desde la aparicion de *Super Game Boy*, algunos programadores se han aprovechado de los hipotéticos 256 colores de este aparato, cuyas cualidades han quedado demostradas en cartuchos como FIFA o DONKEY KONG LAND. **Bit Managers** ha exprimido al máximo este periférico, imprimiendo a los gráficos un colorido que nos recuerda a algunas joyas para *Spectrum*. El apartado sonoro merece una especial atención, ya que el lanzamiento para *Super Nintendo* nos deleitará con unas melodías que asombrarán a los más expertos.

THE PUNISHER




SUPER NINTENDO

OCEAN

16 MEGAS — **REINO UNIDO**

El apartado gráfico de este lanzamiento recrea perfectamente el entorno de la mansión de los Addams.



Este título adapta de un modo particular la película La Familia Addams: La tradición continúa. De cine



ADDAMS FAMILY VALUES

Después de cosechar sendos éxitos con las dos anteriores aventuras para *SNES* de LA FAMILIA ADDAMS, **Ocean** vuelve a traernos las aventuras y desventuras de este macabro clan cuyas principales aficiones son desenterrar parientes, cocinar gatos y causar todo tipo de males al vecindario, eso sí, siempre dentro de las estrictas normas de buen gusto.

En esta ocasión, y adaptando de manera sui generis el argumento de la segunda película, estrenada aquí como *La Familia Addams: la tradición continúa*, la compañía británica ha desechado el género de las plataformas para volcarse en una intrincada aventura al más puro estilo ZELDA. En este título acompañaremos al inquieto Fétido Addams en su rescate del benjamín de la familia, Pubert (conocido en la versión española del filme como Pubis), de las garras de su psicótica niñera, la encantadora Debbie Jellinsky. Para ello, Fétido deberá enfrentarse a los más abruptos parajes de la mansión Addams, derrotando a los innumerables seres que en ella habitan y, sobre todo, recogiendo determinados objetos que le serán de gran ayuda para rescatar con éxito al joven Pubis. Por fortuna el resto de los miembros familiares, desde Gómez has-




CRIPTA

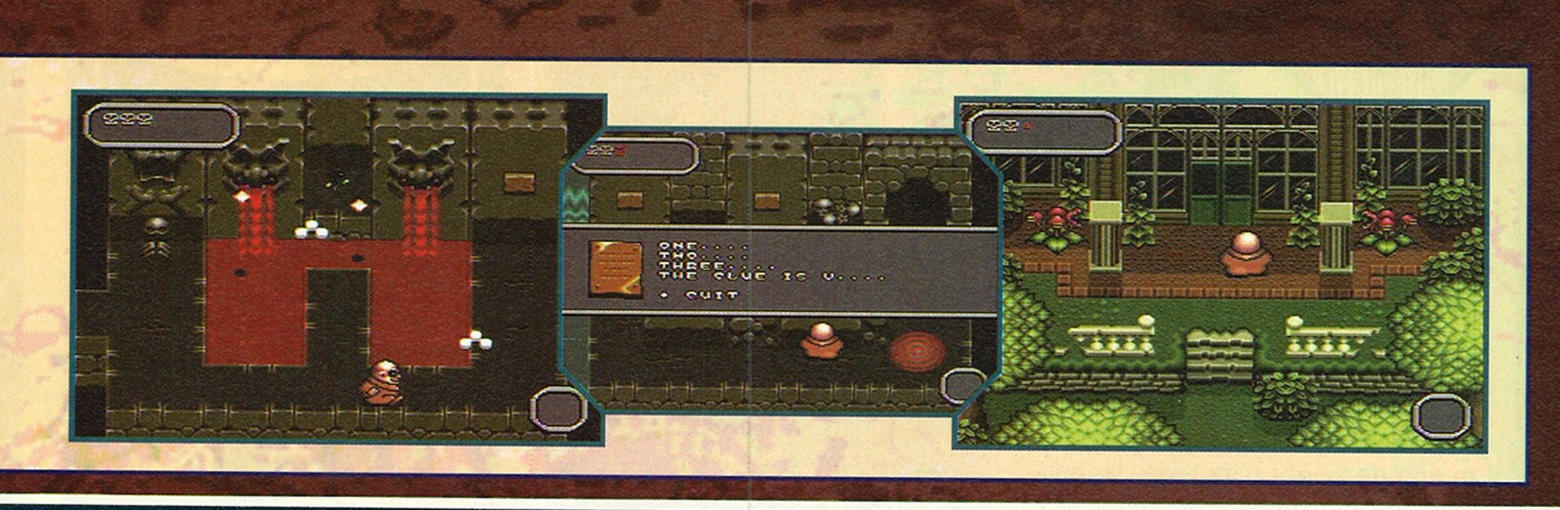


DIARIO

Técnicamente, el juego tiene una calidad encomiable, debido básicamente a la continua utilización de ghost layering y a una paleta de colores tétrica e impactante. ADDAMS FAMILY VALUES es uno de los mejores títulos de aventuras para SNES desde LEGEND OF ZELDA.







REALMENTE, ESTABAS MUERTO

PHOTO CD

ta Morticia, irán ayudándole con pequeñas pistas esenciales. Si la compañía **Ocean** ya se había marcado un listón muy alto con PUGSLEY'S CAVENGER HUNT, especialmente en el aspecto técnico (gráficos y música), en esta tercera entrega de las andanzas de los Addams se ha echado literalmente la casa por la ventana. Técnicamente, este lanzamiento resulta impresionante con usos continuos de *Ghost Layering* y una paleta de colores sombría e impactante que recrea de manera increíble todo el entorno. Eso sin mencionar sus inquietantes músicas y unos efectos sonoros de una calidad hasta ahora realmente impensable para un juego de cartucho. El próximo número os ofreceremos un comentario mucho más completo de este título, que está llamado a ser uno de los bombazos de este verano y, desde luego, una de las mejores aventuras aparecidas en ***Super Nintendo*** desde LEGEND OF ZELDA.

NEMESIS







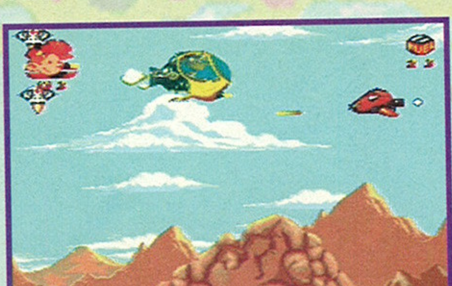
Infogrames es sin ninguna duda una de las compañías mas importantes del mercado europeo e internacional. Ellos han realizado las mejores adaptaciones del cómic europeo con personajes tan populares como Astérix, Tintín o Las Casacas Azules. Por tanto, se han convertido en unos expertos en este tipo de juegos para todas las edades. Programado por el equipo responsable de las versiones para 16 bits de LOS PITUFOS e inspirado en el famoso cómic de origen belga, **SPIROU** es un juego de plataformas que está basado en las últimas tendencias de este género de arcades, es decir, dispone de animaciones más propias de un dibujo animado que de un videojuego. **Infogrames** ha desarrollado un título, en el que guiaremos al popular botones y a su ardilla por variadas fases, desde pantanos y cuevas hasta ciudades y junglas. Todos los decorados han sido cuidados al máximo y algunos cuentan con un colorido asombroso. Así, con frecuencia tendremos la sensación de estar contemplando las ilustraciones originales. Sin duda, un extraordinario lanzamiento.

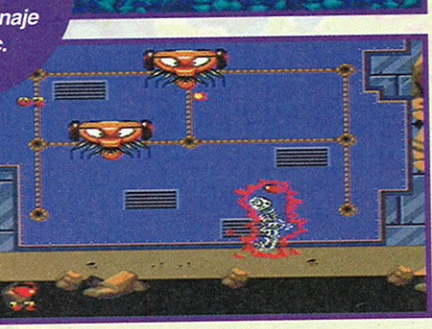
THE PUNISHER

SPIROU







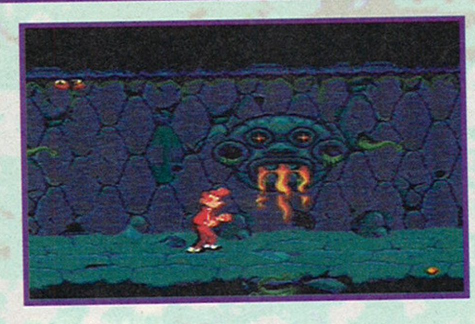




Este juego recoge las andanzas de Spirou, el famoso personaje de cómic.











Los escenarios son de gran calidad, pues han sido realizados con todo tipo de detalles.







JUEGATE

Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.

Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.

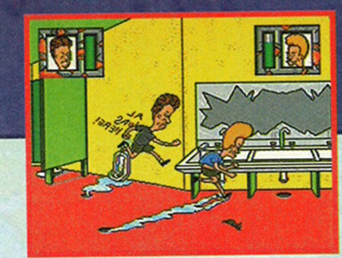
DAYTONA USA

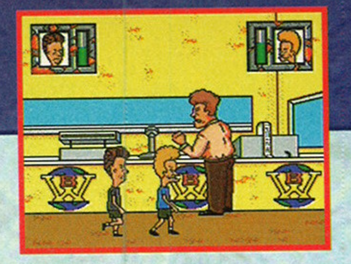
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.

Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.

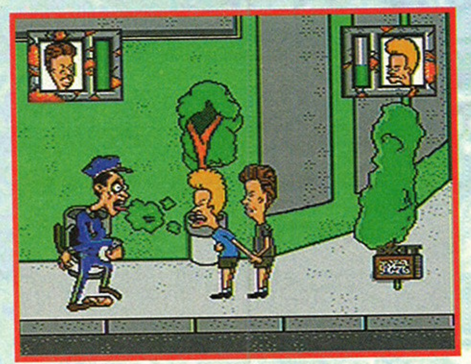
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.

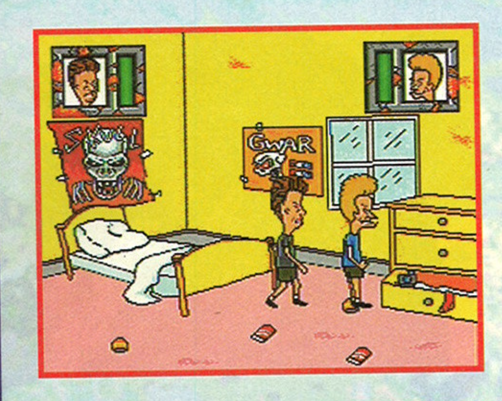


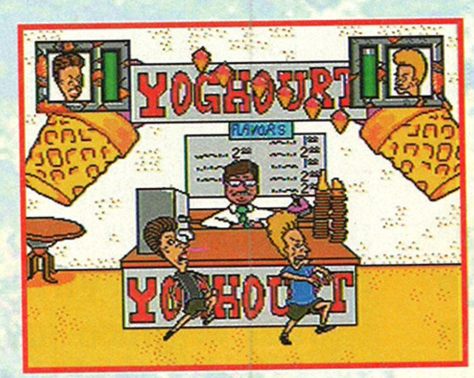


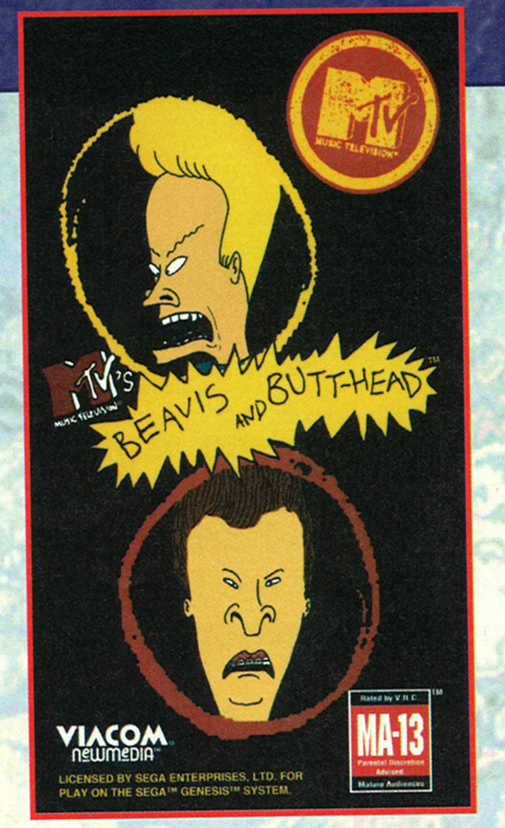


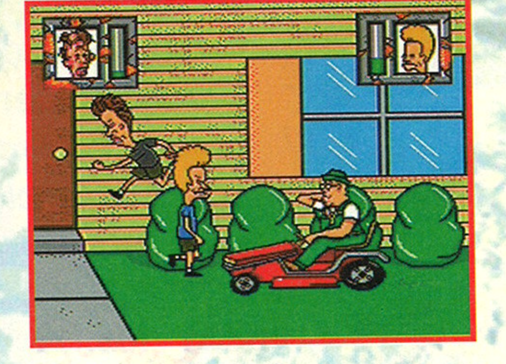




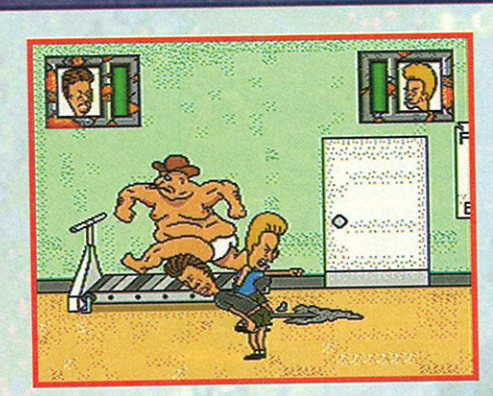


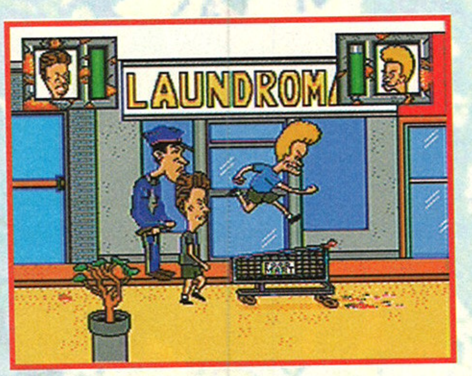


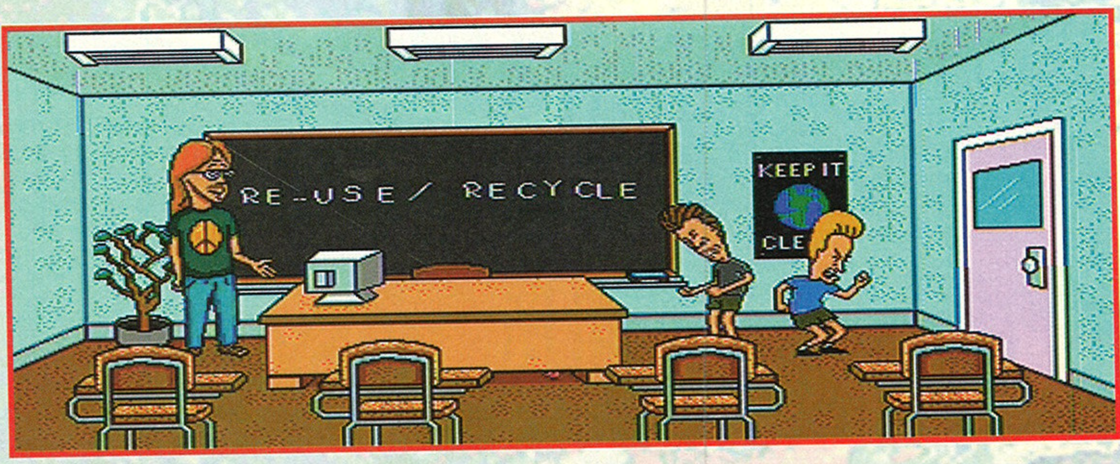




BEAVIS & BUTT-HEAD







Como ya anunciamos el número pasado, la multinacional del vídeo **CIC** está a punto de entrar en el mercado español de videojuegos, distribuyendo los productos de **Viacom Newmedia**. El primer título que verá la luz en nuestro país serán las aventuras para 16 bits de los personajes más gamberros de la televisión norteamericana, los reyes de la **MTV**, **BEAVIS & BUTT-HEAD**.

Polémicos y profundamente desagradables, estos dos engendros animados cosecharon un enorme éxito entre los afortunados abonados a **Canal +**, a pesar de que su hora de emisión rondaba la una o dos de la madrugada. Se convirtieron por derecho propio en los héroes televisivos de la redacción de **SUPER JUEGOS**, gracias a la truculencia y acidez de



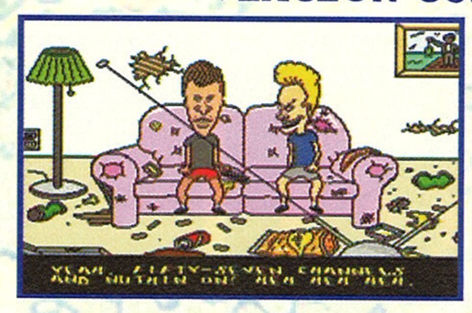
sus guiones, capaces de arrancar las más salvajes carcajadas.
Este tipo de humor, junto al inconfundible aspecto visual de la serie, ha sido perfectamente trasladado a *Mega Drive* en una divertidísima aventura, en la que podremos dar rienda suelta a nuestros instintos más primarios, tales como eructar en la cara del compañero, emular a Louis Armstrong con el intestino, o echar una víbora en una taza del servicio en espera de que algún incauto haga uso de ella y sienta en su "manzanita" el beso de amor del simpático reptante.

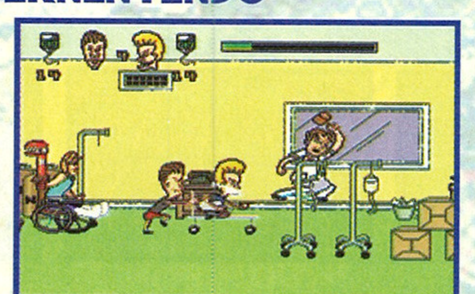


Conseguir el dinero necesario para poder entrar en el siniestro Autocine nos costara más de un disgusto.

De Lúcar persigue a nuestros héroes mientras luce su mantecosa y grasienta personalidad.

VERSION SUPERNINTENDO





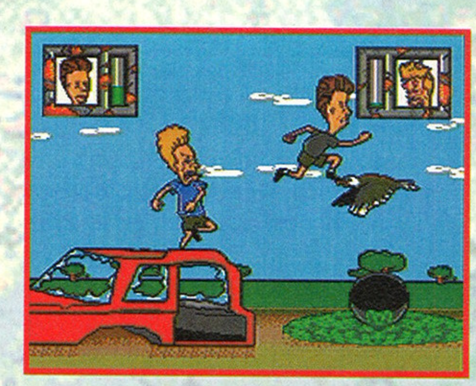




Si bien la versión *Mega Drive* es una videoaventura en toda regla, la entrega para SNES no es otra cosa que un arcade puro y duro, de concepción clásica, y de peor calidad tanto gráfica como sonora. Algo realmente imperdonable si tenemos en cuenta la superioridad técnica de la máquina de Nintendo.

Con no pocas semejanzas con un título clásico para **Spectrum** como es JACK THE NIPPER, la clave del juego es la utilización de diversos objetos, que podremos encontrar en lugares tan curiosos como Burger World (en donde podremos cocinar la especialidad de la casa...rata al Ketchup), el Hospital, el Colegio, las alcantarillas o la oficina de reclutamiento.
El mes que viene revisaremos más profundamente este soberbio cartucho que tiene todas las papeletas para convertirse en el terror de padres y educadores.

NEMESIS

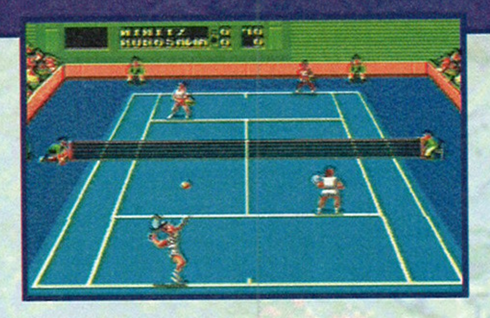


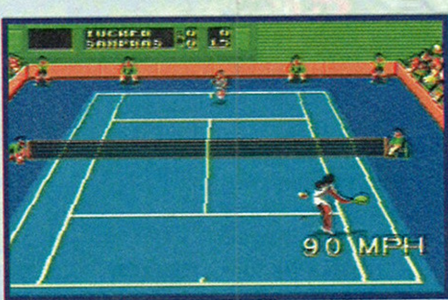


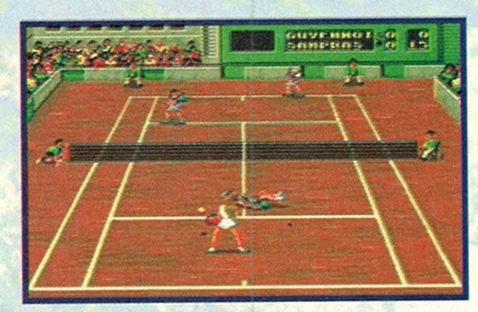
PETE SAMPRAS

Codemasters, que hasta ahora presenta un intachable currículum, vuelve a la carga después de que hace aproximadamente un año lanzara la primera entrega de PETE SAMPRAS TENNIS. Este título sorprendió a los aficionados, ya que fue el primer programa en incorporar la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos sin necesidad de utilizar un adaptador. Para tal fin se incluían dos tomas de conexión en el cartucho para el mismo número de mandos. Esta opción, que más tarde fue empleada por la compañía británica en MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT, se mantiene en la segunda parte. Sampras también protagoniza este juego cuya concepción es similar a la de su antecesor. Este aspecto se pone de manifiesto en la similar paleta de colores y en la incorporación de tenistas ficticios (salvo el protagonista) masculinos y femeninos. Entre las mejoras hay que señalar el empleo de *sprites* más cuidados y una mayor velocidad durante los partidos. El sonido también es uno de los apartados en los que los programadores han puesto un mayor interés, logrando reflejar fielmente el ambiente vivido en cualquier pista. Los passwords hacen posible introducir la opción crazy tennis, aunque de momento este aspecto constituye toda una incógnita.

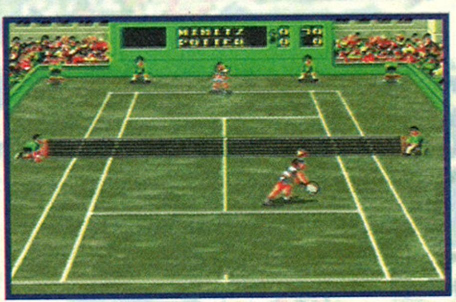
JAVIER ITURRIOZ

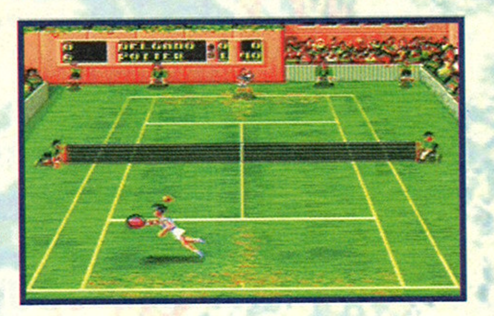












Los sprites de los tenistas han recibido un extraordinario tratamiento por parte de los programadores.

TORNEO

JUGADORES





DOBLES



TEMPORADA



ESTADISTICAS

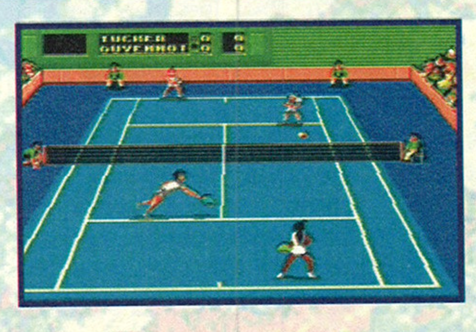
4 JUGADORES







PASSWORDS





¿CHERRY COKE?

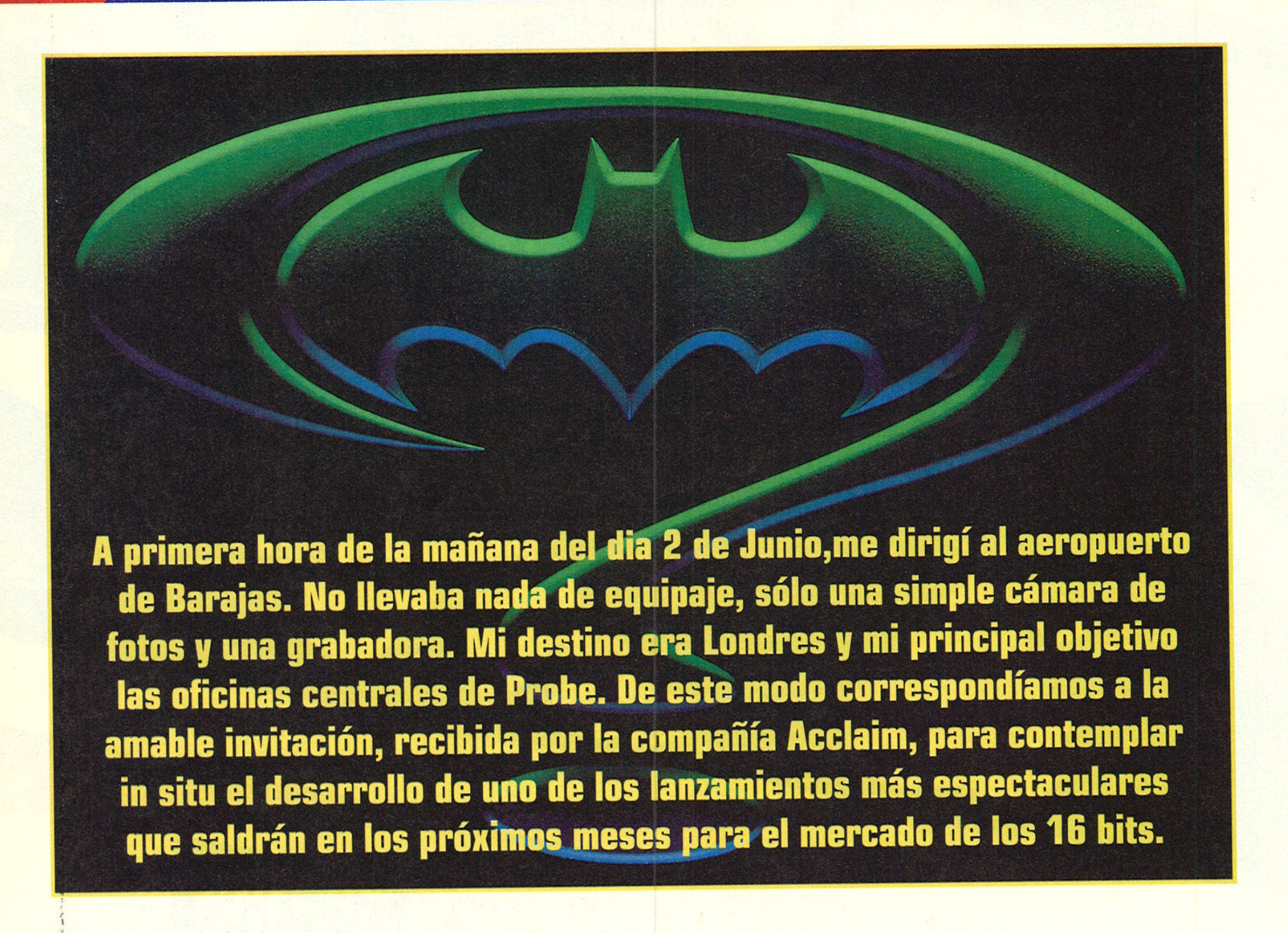
CHERRY COKE

Sí, Cherry Coke es un nuevo refresco, original, atrevido y rompedor. Para ti, que estabas esperando ALGO diferente ,llega un nuevo concepto de sabor y de diversión.

¡Atrévete!

Su sabor delicioso y refrescante te ofrece nuevas sensaciones. Cherry Coke está pensado especialmente para ti, es tu imagen, es tu sabor, es más que apasionante, una forma de vivir, rompe con todo, es ALGO diferente





A primera hora de la mañana del dia 2 de Junio,me dirigí al aeropuerto de Barajas. No llevaba nada de equipaje, sólo una simple cámara de fotos y una grabadora. Mi destino era Londres y mi principal objetivo las oficinas centrales de Probe. De este modo correspondíamos a la amable invitación, recibida por la compañía Acclaim, para contemplar in situ el desarrollo de uno de los lanzamientos más espectaculares que saldrán en los próximos meses para el mercado de los 16 bits.

Después de llegar al aeropuerto de la capital inglesa nos condujeron a la sede situada a las afueras de la ciudad. La primera sorpresa fue observar que la puerta estaba presidida por un flamante Ferrari 328 GTB, propiedad del Director General de la compañía **Probe**. Después de recuperarnos de aquella fastuosa visión rodante y tras una breve presentación, nos introdujeron en una habitación con un televisor de 21 pulgadas, una *Super Nintendo* americana y abundante material sobre la última película de la compañía **Warner**, que será la principal fuente de inspiración para el juego **BATMAN FOREVER. Acclaim**, compañía licenciataria de este título, hizo un tremendo esfuerzo para poner a nuestro alcance toda la información disponible acerca de este nuevo producto. Tony Beckwith, Director de Desarrollo de **Probe,** fue el encargado de darnos las explicaciones opor-

Probe está considerada como una de las compañías más importantes en el mundo del videojuego.

BATMAN REMO



tunas sobre **BATMAN FOREVER**. Aunque el cartucho estaba en formato *SNES*, también aparecerá para ***Mega Drive, Game Gear, Game Boy, PSX, Saturn, 32X*** y ***Jaguar***. Por tanto, se puede intuir que este título va a dar mucho que hablar en la mayoría de las revistas internacionales especializadas. Un primer vistazo de este título nos permitió comprobar que todavía le queda mucho camino por recorrer, ya que sólo estaba desarrollado en un 50%. Así, pudimos constatar una llamativa falta de música, una más que notable escasez de efectos de sonido y una ausencia casi total de suavidad en los movimientos de los personajes. Uno de los datos que más nos llamó la atención fue la semejanza de los movimientos de los *sprites* con respecto a los utilizados en MORTAL KOMBAT, aunque en este cartucho existe una mayor cantidad de *sprites* por pantalla. Este hecho indica el mayor potencial de este título frente al famoso juego de lucha. **BATMAN FOREVER** ha utilizado la misma técnica de digitalización, que también se empleó en el famoso *beat'em up*. Este lan-







La compañía británica está preparando su último lanzamiento para los distintos sistemas. BATMAN FOREVER posee todos los ingredientes para convertirse en un gran éxito, aunque la versión para 32 bits no aparecerá hasta el próximo año.

VERSION SUPER NINTENDO

Aunque este título saldrá para casi todos los sistemas existentes en el mercado, la entrega para *Super Nintendo* ha sido ya desarrollada en un 50%. Por lo que pudimos apreciar, esta versión aprovecha al máximo el potencial de la máquina de **Nintendo**. Este título posee todos los ingredientes necesarios para alcanzar el éxito. Además, incluye algunos detalles que nos hacen recordar a otros emblemáticos lanzamientos para los 16 bits de la compañía japonesa. Cada personaje cuenta con cuatro o seis movimientos especiales. Podemos elegir entre 25 clases de armas, que van desde dardos tranquilizantes hasta decodificadores holográficos. También en este juego encontraremos la brillante opción de poder localizar lugares y habitaciones ocultas, que añadirán numerosas sorpresas a su entretenido desarrollo.



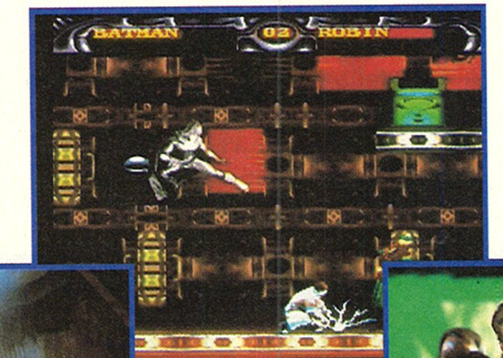




NTA EL VUELO

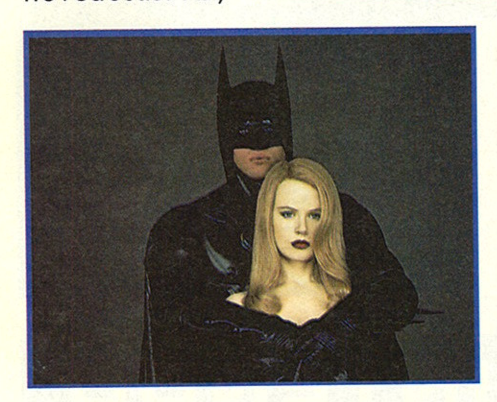
zamiento de 24 megas está repleto de una trepidante acción, que se lleva a cabo bajo un ambiente de plataformas. Dispone de unos escenarios renderizados, similares a los empleados por la compañía **Rare** para crear los escenarios de DONKEY KONG COUNTRY.

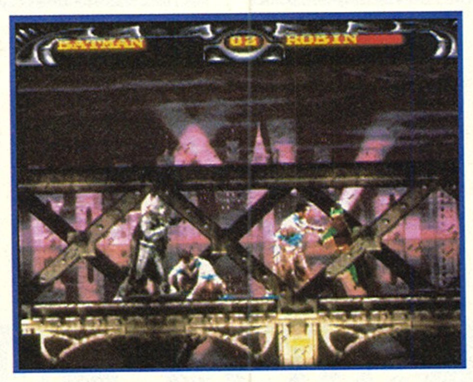
El gran atractivo de este título reside en su variedad de opciones. Además, algunas de ellas resultan muy sorprendentes y novedosas. Así,

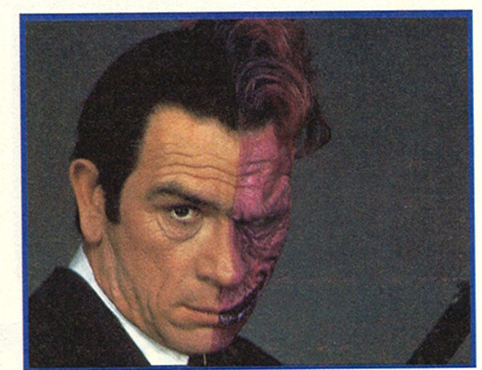


Este juego de plataformas sobresale por su variedad de opciones y por su jugabilidad.

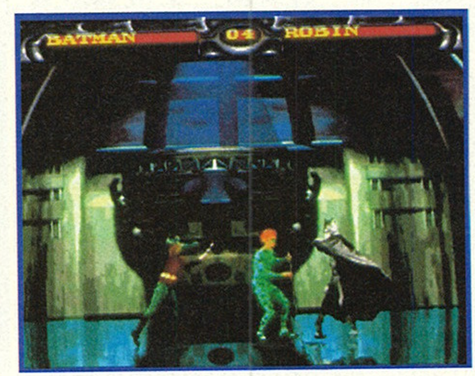
denominada por el momento Confrontation, en la que los dos protagonistas estelares también pelearán contra un elevado número de enemigos. Pero, como dato anecdótico, señalar que también pueden enfrentarse entre ellos mismos. Sin duda alguna, y os los digo por experiencia, esta es la opción más divertida y curiosa del cartucho. La gran sorpresa de la tarde fue una opción en la que se realizan combates al más puro estilo de MOR-





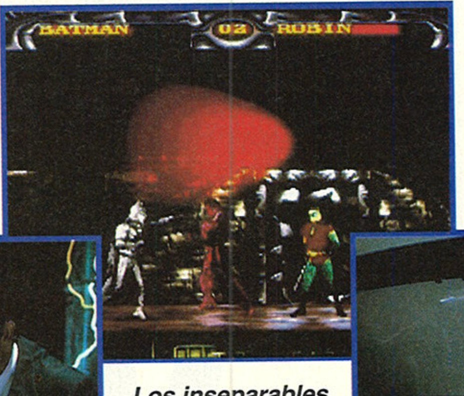








podemos destacar una alternativa denominada Cooperation, donde Batman y Robin colaboran estrechamente para derrotar a la gran multitud de enemigos que aparecen en pantalla, entre los que podemos encontrar personajes tan conocidos como Two Face, The Riddler o El payaso. Por tanto, los principales contrincantes del popular murciélago tendrán un lugar de privilegio en este cartucho. Hay otra opción



Los inseparables Batman y Robin podrán luchar entre ellos. Toda una novedad.

TAL KOMBAT. El personaje elegido, ya sea Batman, Robin o los enemigos, tienen sus correspondientes movimientos y magias especiales.

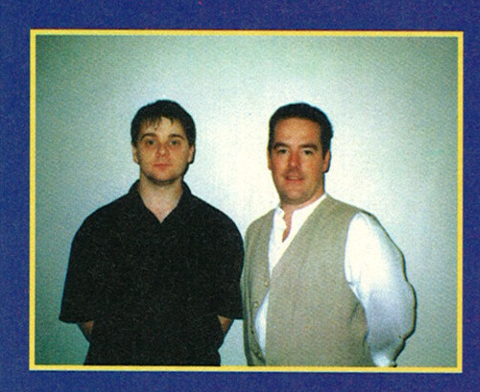
Algún responsable de la compañía, de cuyo nombre no quiero acordarme, llegó a confesar en un ataque de sinceridad irrefrenable que la versión para ***Saturn*** y ***PSX*** incluirá tres juegos en uno. En fin, pensad lo que vosotros queráis.

F. MARTIN

ACCLAIM



ENTREVISTA CON FERGUS MACGOVERN



Fergus McGovern, Director General de Probe, nos comenta en una entrevista los proyectos de la compañía y el futuro de los videojuegos.

- ¿Cómo inició su andadura en el campo del entretenimiento electrónico?

Unos vecinos fundaron una empresa, que importaba de Estados Unidos software para **Apple** con la intención de vender estos programas en Inglaterra. Ese fue mi primer empleo, y hoy en día se ha transformado en una de las compañías más grandes del mundo. Poco después fundé **Probe**, que emplea alrededor de 110 personas. Además, hemos desarrollado unos 450 juegos como ALIEN 3, TERMINATOR I Y II, OUTRUN, GOLDEN AXE, MORTAL KOMBAT I Y II. Ahora, estamos realizando FIFA 96.

-¿Qué opina sobre la llegada de las nuevas consolas?

Saturn y ***PlayStation*** son máquinas impresionantes, que pueden trasladar capaces recreativas como RIDGE RACER o VIRTUA FIGHTER a la pantalla de tu casa. Por tanto, nos permitirán desarrollar mejores juegos en un futuro no muy lejano. Nuestra compañía se está preparando, y por eso hemos adquirido un estudio para emplazar el nuevo Optical Motion Capture System (Sistema Capturador de Movimiento Optico) y los nuevos **Silicon Graphics** que hemos adquirido.



- ¿Cuándo les pidió Acclaim que desarrollaran BATMAN FOREVER, y cuánto tiempo han invertido en él?

El proceso de creación es muy lento. Primero se necesitan hacer los bocetos, después hay que enseñárselos a los responsables de **Warner** para que aporten sus ideas o realicen los cambios oportunos. La versión para 16 bits nos ha llevado alrededor de 14 meses, y la entrega para 32 bits no aparecerá hasta el primer trimestre del año que viene.

-¿Cuántas personas han participado en el desarrollo de BATMAN FOREVER?

Ahora mismo tenemos de 3 a 5 personas para la versión de 16 bits. Posteriormente, el grupo finalizará la entrega para ***32X***.

-¿Saturn o PlayStation?

Es una pregunta difícil de responder. Como he dicho antes, las dos consolas son francamente buenas.

-¿Cree que en un futuro las compañías dejarán de realizar títulos para los 16 bits?



Sí, y de hecho BATMAN FOREVER y FIFA'96 serán nuestros últimos títulos para las consolas de 16 bits. No obstante, en el mercado existirán todavía lanzamientos para estos sistemas, ya que mucha gente posee una ***Mega Drive*** o una ***SNES***. Pero nuestros esfuerzos y nuestro dinero debe concentrarse en las nuevas tecnologías.

-¿Cómo se plantea el futuro?

Es muy prometedor. Las redes Network permitirán conectar a personas situadas en cualquier parte del mundo.



El Director General de Probe piensa que el futuro del videojuego estará encaminado hacia los nuevos sistemas.



TE ASEGURAMOS LAS MEJORES
BABEL
ILLUSION of TIME
Veintidós destinos desconocidos y llenos de encerronas. Castillos tenebrosos. Cuevas aterradoras. Calabozos torturantes. Y 750 de los más terribles... más sanguinarios... más despiadados enemigos de todos los tiempos. Te escupirán ácido. Intentarán estrangularte. Pretenderán envolverte en sus melodías de fuego. Pero no todo son malas noticias. Encontrarás algunos amigos en el camino.
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
Sí, por primera vez para Super Nintendo, un juego de aventuras que te habla en tu propio idioma.


VACACIONES DE TU VIDA.
(LO QUE NO TE ASEGURAMOS ES QUE CUANDO VUELVAS SIGAS SIENDO EL MISMO).
TUS VACACIONES ESTÁN SENTENCIADAS.
¿PUEDES HACER ALGO CONTRA EL DESTINO?
SÍ. LUCHAR CON UÑAS Y DIENTES... MÁS QUE EN THE LEGEND OF ZELDA...
MÁS QUE EN SECRET OF MANA. ES TU ÚNICA SALIDA.
ILLUSION OF TIME.
SÓLO PARA SUPER NINTENDO
GRAN MURALLA
PIRAMIDES
LIBRO DE PISTAS
74 PÁGINAS, TAMBIÉN EN CASTELLANO, QUE TE PONDRÁN SOBRE AVISO DE LOS PELIGROS QUE DEBERÁS AFRONTAR Y QUE TE DARÁN ALGUNOS VALIOSOS CONSEJOS PARA SUPERARLOS CON ÉXITO.
SI HAS LLEGADO HASTA AQUÍ, YA NO HAY RETORNO. PARA ASEGURARTE LAS MEJORES VACACIONES DE TU VIDA,
NO TE QUEDA OTRO CAMINO QUE EL QUE TE LLEVA A LA TIENDA. LÁNZATE A LA AVENTURA CON ILLUSION OF TIME. SÓLO ASÍ PASARÁS UN VERANO INOLVIDABLE... TANTO QUE QUIZÁS NO VUELVAS A SER EL MISMO.
TIME
LIBRO DE PISTAS
ILLUSION OF TIME.
LA AVENTURA MÁS COLOSAL
DE TODOS LOS TIEMPOS.
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID





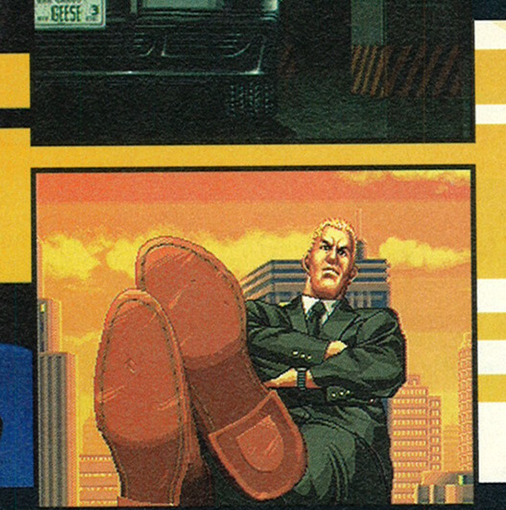


FURIA sin límites



intro







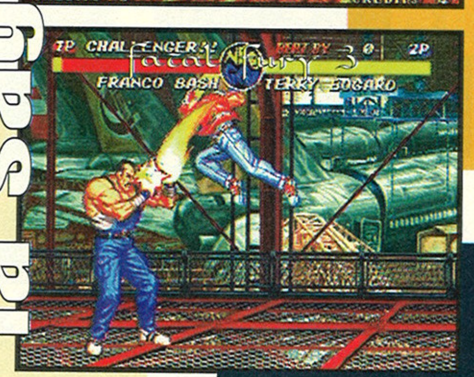
La última, y parece que definitiva, entrega de la saga FATAL FURY aparece en un momento de profundos cambios dentro del mundo de los arcades de lucha. La llegada de lanzamientos como VIRTUA FIGHTER y DARKSTALKERS ha propiciado una verdadera revolución en este género, debido a la incorporación de las nuevas tecnologías.

NEO GEO CD



las nuevas reglas la saga Fatal Fury







Namco, **Capcom**, **Konami**, los grandes nombres de la industria del entretenimiento han abandonado prácticamente el diseño gráfico típico de esta clase de juegos y utilizan ahora los polígonos, el *texture mapping* o la animación para sustituir a los viejos *sprites* de toda la vida. Pero **SNK** tenía que ser una excepción a esta moda actual. La vieja compañía de Osaka, no se sabe si por decisión propia o por la imposibilidad de desarrollar este nuevo concepto de títulos con el viejo hardware de la ***Neo Geo***, se mantiene firme en el diseño clásico de los arcades de lucha. Por este motivo, se ha volcado de lleno en la producción del tercer capítulo de su gloriosa saga de *beat'em ups*. Con **FATAL FURY 3**, **SNK** ha querido empezar de cero, y volver a los orígenes de la primer entrega (algo semejante le ha ocurrido a **Capcom** con STREET FIGHTER ZERO). Por tanto, la empresa japonesa ha abandonado los viajes por todo el globo terrestre y

Las innovaciones en FATAL FURY 3 respecto a otras entregas no sólo alcanzan al nivel gráfico. Además, han añadido nuevos detalles y reglas, como el quinto asalto de desempate y diversos fatalities.



viejos conocidos





Accidente

El quinto combate nos deparará el primer enfrentamiento con Yamazaki, mano derecha de Jin Chon Shu. Chulo y vacilón como pocos, este tipo está especializado en luchar con las manos en los bolsillos.











Evolucion escenarios





El tiempo no ha transcurrido en vano para una urbe como Southtown. Los cuatro años que han pasado desde el primer FATAL FURY han cambiado el aspecto de sus lugares más emblemáticos.









lucha dores



Andy Bogard



Además de tirarle los tejos a Mai, el pequeño de los Bogard ha mejorado su técnica de combate.

demás menudencias para regresar a Southtown, escenario del FATAL FURY original.

Han pasado cuatro años desde que Geese Howard diera con sus huesos en el pavimento, y los hermanos Bogard han regresado a su ciudad natal invitados por un extraño personaje. Por su parte, Geese, tras pasar un largo periodo de convalecencia en una Unidad de Cuidados Intensivos, también ha vuelto a Southtown y piensa rendir cuentas ante Terry y su hermano, y de paso recuperar el poder absoluto sobre todos sus negocios. La vieja urbe costera revivirá de nuevo en sus calles los enfrentamientos entre estos colosos, animados por la incorporación de cinco nuevos luchadores que, junto a Mai y Joe, protagonizarán algunas de las peleas más impactantes jamás vistas en un videojuego.

A pesar de que en un principio la reducción del número de contendientes (de 15 en FATAL FURY SPECIAL a los diez de esta última entrega) pudiera parecer a más de uno un defecto, lo cierto es que tal hecho constituye todo un síntoma de lo que **SNK** ha querido hacer con este título. Con los 266 megas de memoria del compacto se podrían haber añadido hasta 32 luchadores diferentes, pero esta compañía ha preferido reducir drásticamente el número de participantes a cambio de cuidar mucho más la animación de cada uno de ellos. Además, los programadores se han esmerado en los detalles de cada escenario. Y lo cierto es que se nota. Basta echar una partida con cualquiera de los anteriores juegos de lucha de este sistema para apreciar el grado de perfección que posee **FATAL FURY 3**. Con excepción del colorido, ciertamente inferior al observado en el soberbio KING OF FIGHTERS' 94, todos los apartados del juego han sido mimados al máximo. Desde la longitud y preciosidad de cada uno de los escenarios donde se mueven los luchadores, las fases de animación de cada uno de los golpes, hasta llegar a la intro, digna de la mejor serie de dibujos animados. Pero si

Blue Mary



2ND STAGE PIONEER PLAZA

Que vecindario más peligroso, hasta los gatos parecen tener garras de hierro.

Pequeña y ágil, Blue Mary es especialista en las llaves cuerpo a cuerpo y en todo tipo de patadas.

Bob Wilson



1 ST STAGE PAOPAO CAFE 2

Llámame....Bob. Mi furia fatal de Capoeira te va a impresionar?

Maestro en la lucha brasileña, y más conocido como Capoira, es el mejor alumno de R. Meyer.

Franco Bash



1 ST STAGE S.TOWN AIR PORT

¡¿Y que?! ¡El policía de Hong Kong no tiene jurisdicción en la Tierra de Libertad! Querida!

Italiano de pura cepa, Franco ha iniciado la reconversión industrial en Southtown a golpe de púñetazo.

Geese Howard



10 TH STAGE GEESE TOWER

Heh, heh. Es tiempo que te devuelva el favor y empujarte por la ventana, Terry!

El asesino del padre de los Bogard ha regresado a su ciudad para recuperar el control de sus negocios.

Terry Bogard



9 TH STAGE SOUND BEACH

La situacion se está poniendo incontrolable aquí.

Enfundado en su inseparable gorra, Terry viene dispuesto a acabar de una vez con Geese.

Hon Fu



7 TH STAGE PORT TOWN

Le estoy preguntando si conoce a Yamazaki y su grupo de bandidos. Entiendes, cabellos rubios.

Experto en el uso de los nunchakus, el yerno de Bruce Lee está dispuesto a revolucionar Shouthtown.

Joe Higashi



1 ST STAGE NATIONAL PARK

Escuché por Cheng que algo va pasar. Aqui vengo a salvar el día !

Joe Higashi, tercero en discordia en cuanto a canear a Geese, regresa más fortalecido que nunca.

Obaku Muchizuki



8 TH STAGE DREAM AMUSEMENT PARK

Parece que usted está buscando los archivos secretos, también. Odio la competencia, muerre.

Experto en todo tipo de magias, Sobaku usa una extraña cesta del pan para mantener su anonimato.

Mai Shiranui



5 TH STAGE EAST SIDE PARK

Los Atletas de Capoeira, acostumbran desaparecer aquí. Cuidado, presta atención.

Más mortal que nunca, Mai ha aprendido nuevos y demoledores golpes con su abanico de acero.



Entre los innumerables golpes finales, también conocidos como fatalities, que se han incorporado al juego, el más llamativo de todos ellos es la posibilidad de arrojar al contrario hacia la pantalla de televisor, en glorioso scaling. La primera compañía en incorporar esta técnica a un juego fue Konami, en la entrega inicial de las Tortugas Ninja para SNES, allá por 1992.

jefazo final

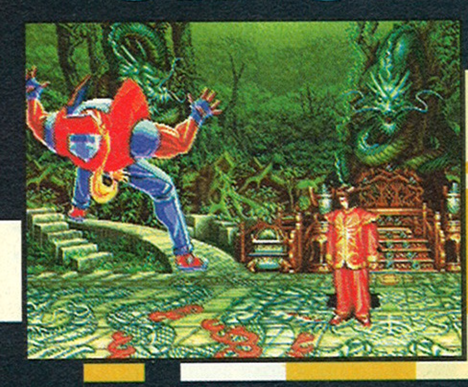






En esta ocasión el jefazo a abatir no es Geese Howard ni Wolfgang Krauser, sino un pequeño y demoniaco mandarín llamado Jin Chon Shu. No te dejes engañar por su corta talla, puesto que es un enemigo realmente temible y demoledor.

furia en 3D





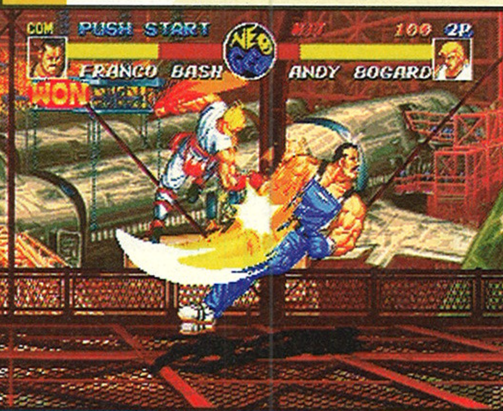
en algo ha mejorado **FATAL FURY 3** respecto a las anteriores entregas ha sido en las opciones y en su impresionante variedad. Se ha dado una mayor importancia a las llaves de contacto físico, lo que no significa que se hayan dejado de lado las magias. Todo lo contrario. En **FATAL FURY 3** verás las magias más espectaculares, además de la incorporación de *fatalities* de todo tipo como estrellar al contrario contra las paredes, arrojarlo al mar o lanzarlo hacia la pantalla del televisor, por medio del *scaling*. Además, el juego y su desarrollo varía según el personaje seleccionado, lo que rompe con el concepto lineal que se

















apreciaba habitualmente en este tipo de lanzamientos. Estamos quizás ante el juego de lucha más redondo que ha aparecido para la consola ***Neo Geo*** en años. Probablemente no tenga el colorido de KING OF FIGHTERS' 94 o no posea tanta carga de atracción como SAMURAI SHODOWN 2, pero si juntamos todas sus virtudes (gráficos, sonido, jugabilidad y opciones) tendremos una maravilla compacta a la que sólo se le podría achacar el tiempo de carga de CD. Pero ya se sabe, nadie es perfecto.

NEMESIS



	SNK
	SNK
MEGAS	CD - ROM/ 266MEGAS
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	12
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ La animación y el grado de detalle de cada uno de los luchadores.

▲ La secuencia de introducción es simplemente increíble.



MUSICA

▲ La música del escenario de Terry Bogard (puro sound beach) es extraordinaria y una de las mejores jamás producidas para Neo Geo.



SONIDO FX

▲ Como en los dos primeras entregas de FATAL FURY, la voz y los comentarios del narrador de la intro merecen las notas más altas.



JUGABILIDAD

▲ Se ha dado mayor importancia a las llaves cuerpo a cuerpo, lo que iguala los combates

▲ La incorporación de los fatalities.



GLOBAL

95

La popular saga FATAL FURY no podría tener mejor colofón que este extraordinario lanzamiento de lucha, que conjuga los mejores gráficos y una gran jugabilidad para ofrecer uno de los mayores espectáculos ofrecidos en los últimos tiempos a los usuarios de la consola Neo Geo CD. Sin duda alguna, FATAL FURY 3 constituye una obra maestra en toda regla.

SI TE LOS PIERDES...



TÚ PUEDES SALVAR LA TIERRA

La lucha milenaria entre el bien y el mal cobra vida en manos del príncipe Ali en una interminable batalla con seres alucinantes donde tendrás que recuperar el brazalete de plata que devolverá la paz a la Tierra. ***TEXTOS EN CASTELLANO***



TE HA LLEGADO LA HORA DE JUGAR MÁS DE 100 HORAS

No pares, en esta aventura de interminable acción, habla en castellano con los animales y descubre la llave misteriosa en el final de un juego repleto de gráficos geniales, puzzles y adivinanzas.



EL FUTURO ESTÁ EN JUEGO

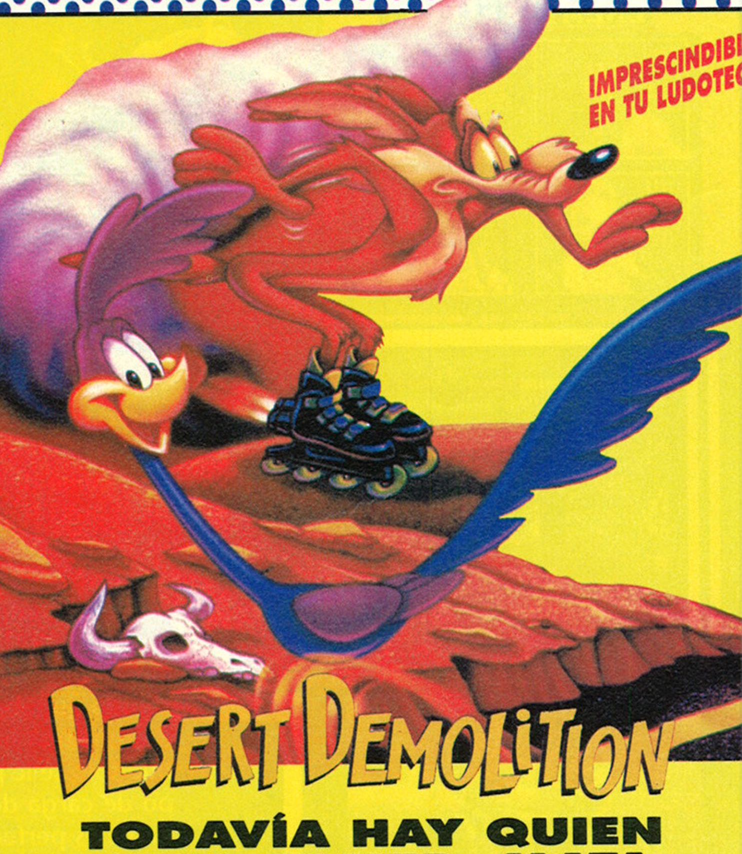
En un impresionante ambiente futurista cargado con enormes sprites de todos los personajes y multitud de planos de scroll, un original androide tendrá que superar a infinidad de monstruos con la ayuda de seis potentes armas que podrás cambiar en cada apasionante etapa.



MÁS QUE AFICIÓN, UNA PASIÓN

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

El único juego de fútbol que te ofrece más de 40 opciones, más de 340 equipos nacionales e internacionales, uno o dos jugadores, la liga, el mundial, equipos de 6 u 11 jugadores, penaltis, repetición de la jugada, 8 formaciones, 3 velocidades, 3 ángulos de vista control del tiempo, terreno y más, mucho más.



DESERT DEMOLITION

TODAVÍA HAY QUIEN PARA COMER, MATA

En las kilométricas autopistas del desierto Wile E. Coyote y Road Runner se disputan la preciada comida rápida, acelerando a través de ingeniosos obstáculos y trampas, ¡no te descuides o te comerán vivo!

¡¡ESTÁS PERDIDO!!

NBA ACTION '95

STARRING DAVID ROBINSON

EL JUEGO DE LAS SUPERESTRELLAS

En este juego tú eres la estrella, puedes ser jugador, manager y entrenador del equipo que montes con todos los jugadores de la NBA 95 y disputar los partidos más cardíacos, en este espectacular 5 contra 5.



Astérix

¡¡POR TUTATIX QUE DIVERTIDO!!

Puedes ser Asterix u Obelix pero tendrás que recuperar el legendario escudo de Abraracurcix viajando y persiguiendo a las fuerzas del César por Lutecia, Egipto, Alexandria y Mesopotamia hasta llegar a Roma donde una gran recompensa te estará esperando.



¡ARRIBA, ARRIBA! ¡ANDALE, ANDALE!

Warner y Sega te retan a desafiar al pegadizo gato Silvestre sorteando un sin fin de ingeniosas pruebas que sólo la inteligencia del ratón más rápido de todo México puede superar sin que se le caiga el sombrero. ¡¡Andale manito!!

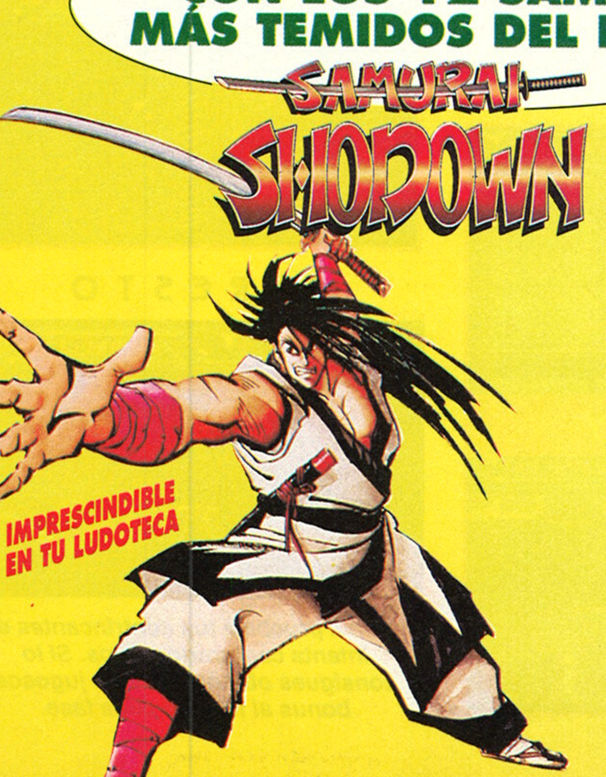
UN SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD





Ser policía es duro, ser policía de Los Angeles es lo más duro. Tú sólo tendrás que derrotar a los ladrones entre autopistas y estudios de cine rodeados de famosos, si llegas vivo tendrás tu recompensa, en el fabuloso mundo de Disney.

ATRÉVETE CON LOS 12 SAMURAIS MÁS TEMIDOS DEL IMPERIO



Doce aguerridos Samurais intentarán derrocarte con poderosas armas, movimientos especiales y magias demoledoras en el marco del Japón medieval donde tu honor y tu imperio están en juego.

SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

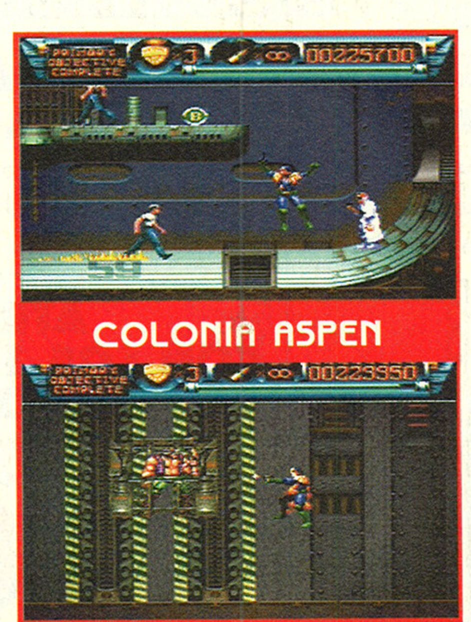
JUEZ Y VERDUGO





Nos encontramos a finales del tercer milenio, y el mundo está sumido en el caos más absoluto. El presidente norteamericano ha sembrado la semilla de la destrucción en América y la vieja Europa al lanzar ataques masivos con armas nucleares. Sólo el Juez Dredd puede salvarnos.

Acclaim vuelve a la carga con un cartucho llamado **JUDGE DREDD** basado en la última película protagonizada por **Sylvester Stallone**. Los responsables de la programación han sido los chicos de **Probe**, padres del reciente STARGATE, que han dejado su sello bien patente como se puede comprobar ante la similitud de ambos juegos y la perfección técnica que atesora este título. En **JUDGE DREDD** deberéis encarnar a un justiciero en un mundo futuro donde las ciudades son bloques compactos con el único objetivo de proteger a sus habitantes de la radiactividad exterior. La población está aburrida, pues la red de servicio que se encarga del mantenimiento de estos núcleos urbanos está compuesta por androides y sistemas automatizados. El paro alcanza cotas inimaginables, y la juventud apenas tiene recursos para matar el tiempo, con lo cual algunos se decantan por la delincuencia en su vertiente más brutal. Para

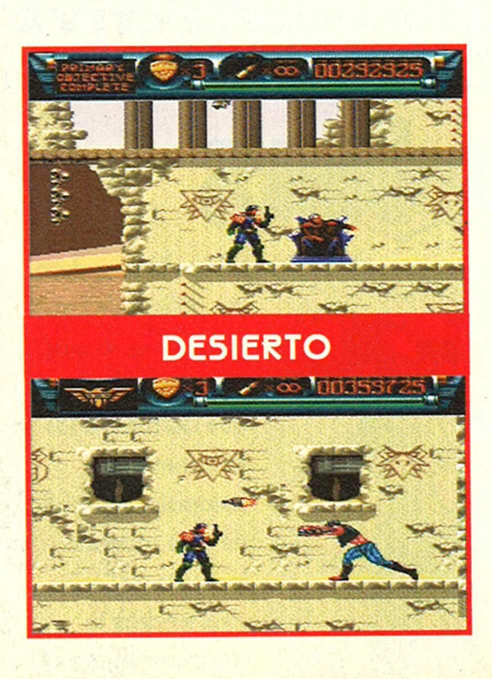




ARRESTO



Pon a prueba a tus contrincantes e intenta capturarlos vivos. Si lo consigues obtendrás unos jugosos bonus al final de cada fase.

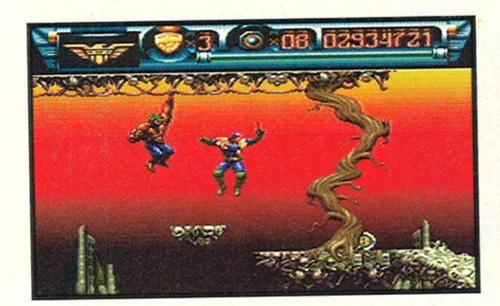




MEGA CITY ONE

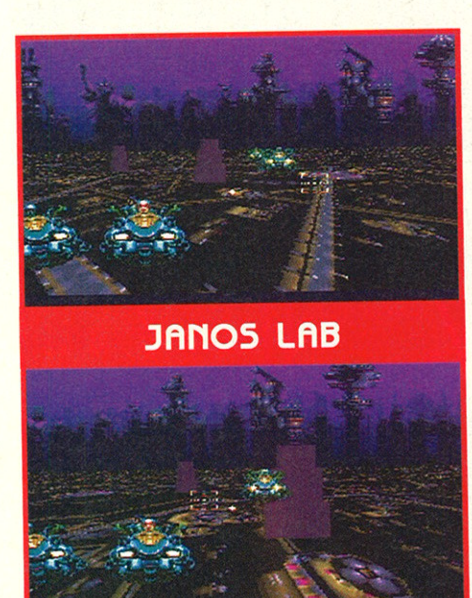


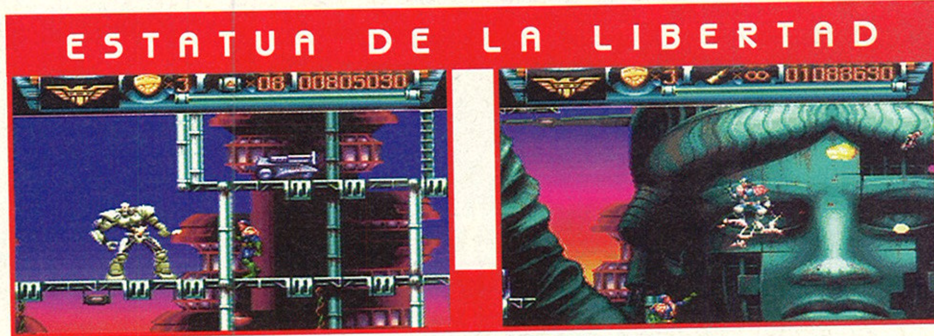


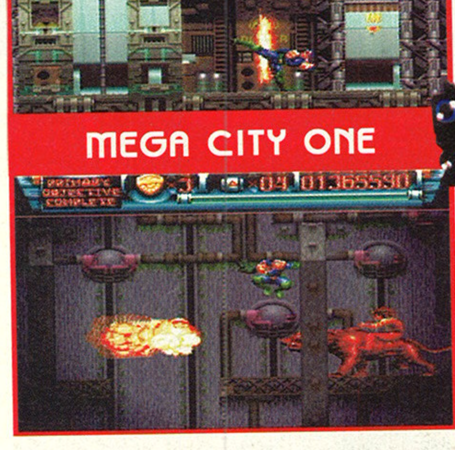












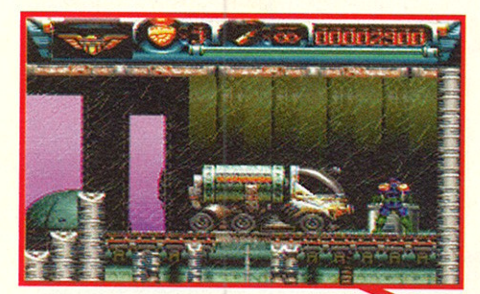


atajar la oleada de crímenes que asola las ciudades, se creó una unidad especial de representantes de la ley que podían detener, juzgar y condenar, si fuere necesario, a todos cuantos delincuentes encuentren en su camino. Dentro de este grupo humano destacaba uno por la limpieza y honestidad de su trabajo, su nombre era Judge Dredd.

Siete fases del juego siguen el argumento de la película, teniendo como objetivo final encontrar el laboratorio de Janus Lab y la guarida de Rico, el gemelo genético de Judge Dredd que se ha convertido en un criminal consumado para someter bajo su dominio a Mega City-One. El resto del juego toma como referencia las aventuras de este héroe en el mundo del cómic de **John Wagner** y **Carlos Ezquerra**, teniendo como apoteosis final un nivel en un mundo de ultratumba habitado por Judge Death, los jueces oscuros

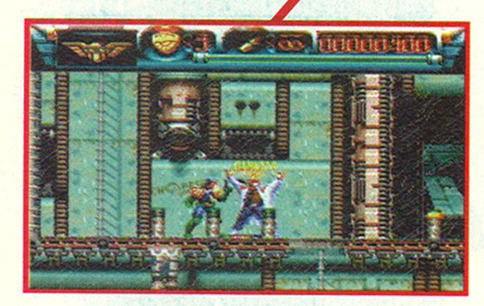
Uno de vuestros objetivos será terminar con todas las cajas de munición que guardan las bandas criminales de la ciudad.

Los monitores os informarán del número de objetivos que os faltan en cada una de las misiones en las diferentes fases del juego.

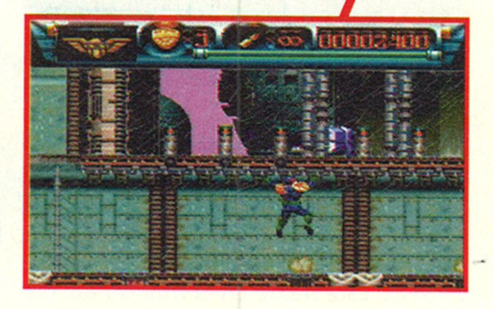


Además, os proporcionarán mensajes del consejo de jueces para indicaros el objetivo correspondiente en cada misión.

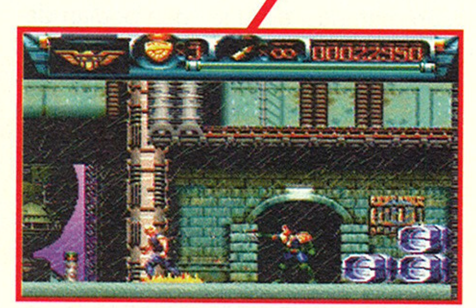




Algunos criminales pedirán clemencia y preferirán ir a presidio antes de acabar en el depósito de cadáveres.



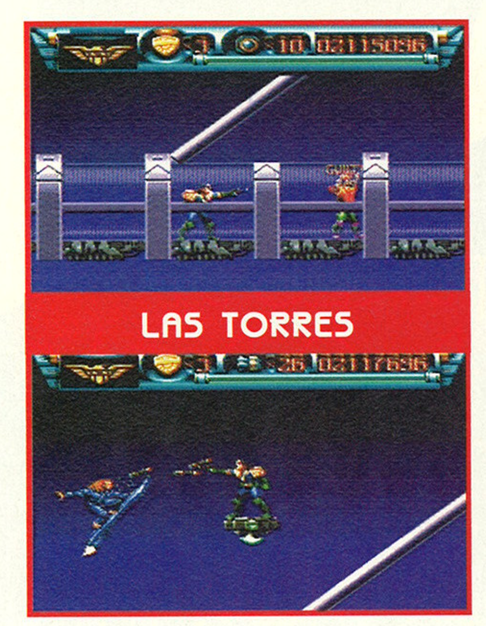
En algunas zonas Judge Dredd tendrá que colgarse del techo para evitar los peligros que acechan en el suelo.

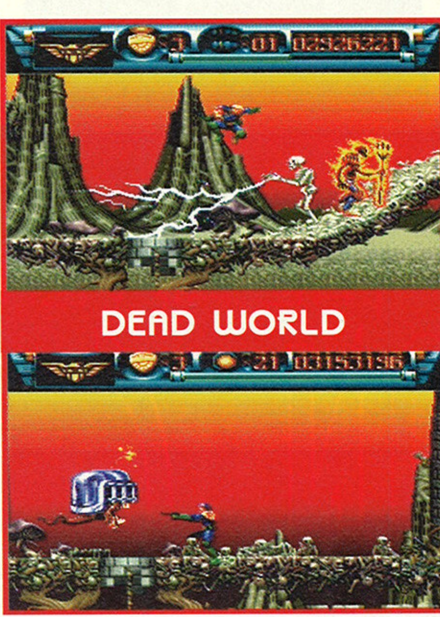


Ciertos individuos no se detendrán ante vuestra presencia y será preciso liquidarles para terminar con su carrera delictiva.









que mantienen bajo su poder las almas de algunos criminales terrestres. Pues bien, este es uno de los niveles de mayor belleza estética, tanto por la calidad y colorido de sus gráficos como por las tétricas melodías que ambientan el deambular de Judge Dredd. Sin embargo, **JUDGE DREDD** nos deja un poco fríos. A pesar de lo extenso del cartucho, y aunque sea técnicamente casi perfecto (mención especial al *modo 7* de la fase de las naves), el juego es demasiado lineal. En las misiones, aunque cambie el objetivo, siguen la misma mecánica. Los enemigos tienen el mismo patrón de ataque a lo largo y ancho del cartucho y, para colmo, encontramos que algunos escenarios se repiten con ligeros cambios en el mapeado y la decoración. Aun así sigo pensando que merece la pena contemplar las sorpresas que nos deparan los últimos niveles de este interesante **JUDGE DREDD**.



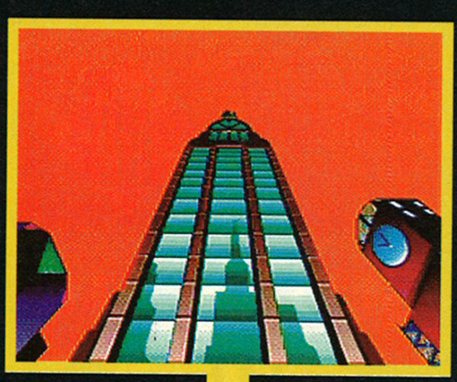
ROBERTO DREAMER

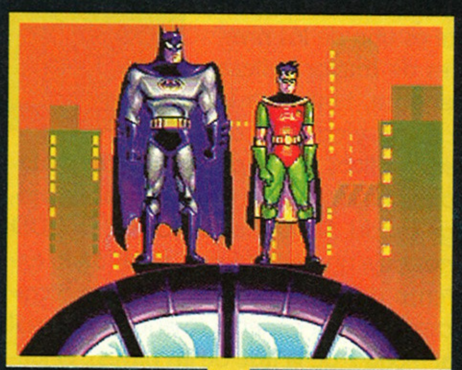




THE ADVENTURES OF

BATMAN & ROBIN





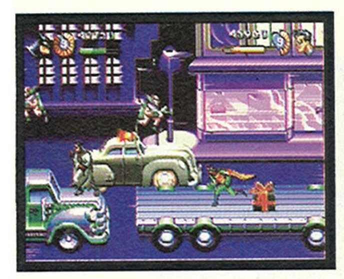
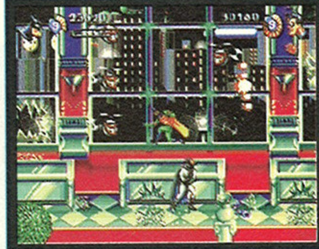
HACE LUSTROS QUE LOS HÉROES DEL COMIC DECIDIERON REVIVIR SUS AVENTURAS EN VIDEOJUEGO. THE ADVENTURE OF BATMAN & ROBIN ES UN NUEVO CAPITULO.

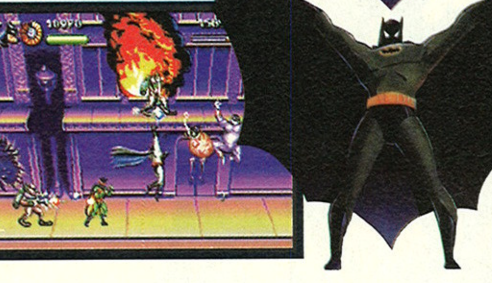




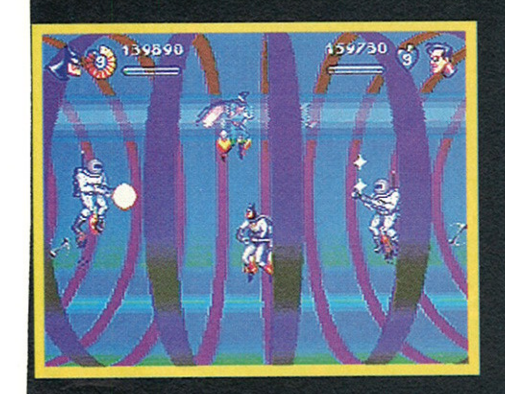




JUEGOS DE ARTIFICIO

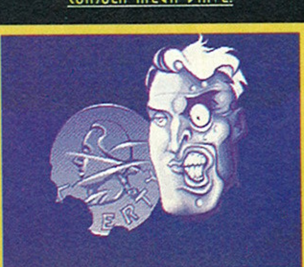




Que Batman regrese es algo que ya no debe sorprender a nadie. El Señor de la Noche tiene en su haber una extensa lista de apariciones dentro del mundillo de las consolas, y se puede decir que no hay sistema que no sepa de su existencia. Prueba de ello es que estamos ante su quinta entrega para ***Mega Drive***, si contamos con su participación en el irregular JUSTICE LEAGUE de **Sunsoft.** Anteriormente, esta compañía ya había inmortalizado al héroe enmascarado en dos ocasiones: BATMAN, THE MOVIE en 1990 y BATMAN THE RETURN OF THE JOKER en 1993. Ahora es **Sega** la encargada de dar vida a la creación de Bob Kane, como ya hiciera en el año 92 con BATMAN RETURNS. Al contrario que este último, **THE ADVENTURE OF BATMAN & ROBIN** no está basado en ninguna licencia cinematográfica, puesto que adapta en consola la popular serie de televisión que desde hace tiempo bate récords de audiencia en Estados Unidos.

El trabajo realizado por **Clockwork Tortoise** presenta, a partes iguales, cosas realmente sorprendentes y llenas de calidad con grandes lagunas. Entre los elementos más destacables encontraríamos todo lo relacionado con el apartado gráfico que, gracias a su cuidado diseño, sus impresionantes detalles y el excelente uso de la paleta de colores es uno de los más vistosos y técnicos de la historia de ***Mega Drive***. La mayoría de las rutinas gráficas emplea-

ESTE NUEVO LANZAMIENTO DESTACA ESPECIALMENTE POR EL APARTADO GRAFICO. SUS ESCENARIOS BARROCOS Y COLORISTAS SON DE LOS MEJORES QUE HEMOS VISTO ULTIMAMENTE EN LA CONSOLA MEGA DRIVE.




YUSTE
DOS CARAS





ITEMS

SE OBTIENEN A LO LARGO DEL JUEGO DISPARANDO A DIVERSOS ELEMENTOS. CON LOS ITEMS LOGRAREMOS ARMAS Y PODERES QUE NOS AYUDARAN A MANTENER INTACTAS LAS ILUSIONES DE ACABAR CON EXITO LA AVENTURA

das en nubes, suelos o edificios (aunque ya habían sido vistas en otros títulos para la consola de **Sega** como X-RANZA, FLINK o RED ZONE), no habían sido utilizadas tan inteligentemente hasta ahora. Por desgracia, este incomparable marco no se verá acompañado de los otros atributos que convierten a un juego en un auténtico clásico. El primer dato que nos extrañará en un juego con un desarrollo tan lineal es el gigantesco tamaño de las fases que, en muchas ocasiones, se hará totalmente insoportable. Si esto no fuera suficiente, esta sensación irá aumentando al reiterar, una y otra vez, las mismas rutinas gráficas o idénticas formaciones de enemigos. Para colmo de males la desesperante dificultad, la ausencia de passwords, el multitudinario despliegue de fuerzas contrarias y el hecho de empezar desde el principio nos hacen dudar de nuestras posibilidades de acabar el juego, so pena de ingresar en un pabellón psiquiátrico. Sólo aquellos afortunados poseedores del salvador *Action Replay* podrán atravesar la barrera psicológica que supone pasar del primer jefe de fin de fase.

BATMOVIL

ELECCION

Como la desgracias nunca vienen solas, este baile constante de muertes está animado por la música más neurodestructiva que un ser humano haya podido soportar. Más que simple *bakalao,* los músicos del cartucho han creado un nuevo término que podríamos denominar *Fletán al ajo*, ya que este conjunto de ruidos se repite constantemente. Por tanto, aconsejamos el uso de tapones de algodón. Poned este juego al máximo de volumen, y vosotros solos podréis acabar con todo un barrio dormitorio.

Todos estos detalles técnicos, junto a la ya mencionada ausencia de jugabilidad, convierten a **BATMAN & ROBIN** en un tesoro para las generaciones futuras, que podrán estudiar en él los horrible efectos que la neurosis de ciertos programadores puede ejercer en la psique, siempre y cuando la raza humana siga siendo fértil después de esto.

NEMESIS y DE LUCAR

the adventures of BATMAN & ROBIN™

SEGA	
CLOCKWORK TORTOISE	
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	4
CONTINUACIONES	6
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Escenarios de diseños barrocos y colores llamativos. Abundancia de efectos y rutinas gráficas de excelente ejecución técnica. De lo mejor que hemos visto en Mega Drive



MUSICA

▼ Reminiscencias de la ruta del Bakalao, acompañadas por los yunques del cuerpo herrero del ejército ruso. Francamente, insoportable.



SONIDO FX

▲ Extenso catálogo de efectos sonoros que cumplen de forma digna.

▼ Algunas explosiones resultan un tanto toscas y apagadas.

86

JUGABILIDAD

▲ Mucha acción, controles precisos y opción de dos jugadores simultáneos.

▼ Dificultad desesperante. Fases interminables y jefes finales eternos.



GLOBAL 80

THE ADVENTURE OF BATMAN & ROBIN podría haberse convertido en el ejemplo técnico a seguir por todos los programadores en la consola Mega Drive. Pero, lamentablemente, un gravísimo error a la hora de planificar la dificultad, la duración de la fases y, sobre todo, los enemigos finales nos impide disfrutar del extraordinario despliegue gráfico de este título.



UN CAMINO DE ESTRELLAS



Una de las últimas y más brillantes producciones del cine norteamericano, protagonizada por Kurt Russell y James Spader, ya tiene su correspondiente versión para las consolas Mega Drive y Super Nintendo. Este nuevo lanzamiento derrocha, al contrario que las entregas para las portátiles, acción por los cuatro costados. Una aventura con un ritmo trepidante.







Pese a ser **Acclaim** la misma compañía encargada de realizar las cuatro versiones que de este título han aparecido hasta el momento, las diferencias entre todas ellas son ciertamente abismales. Mientras que los usuarios de ***Game Boy*** y ***Game Gear*** debían conformarse con un patético título con sistema de puzzle, los afortunados propietarios de ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** disfrutarán, desde estos instantes, con un título que esconde una incuestionable calidad. Pese a su dificultad, este cartucho desprende una inagotable dosis de jugabilidad. A este último dato contribuye de manera muy directa el elevadísimo número de misiones que el coronel O'Neil deberá llevar a cabo. Estas doce odiseas conforman los teóricos tres niveles de la aventura.

Como nota reseñable, decir que en este juego no deberemos limitarnos única-

FIND EQUIPMENT



Esta misión consistirá en hallar cinco cajas con suministros militares.

FIND ELDERS



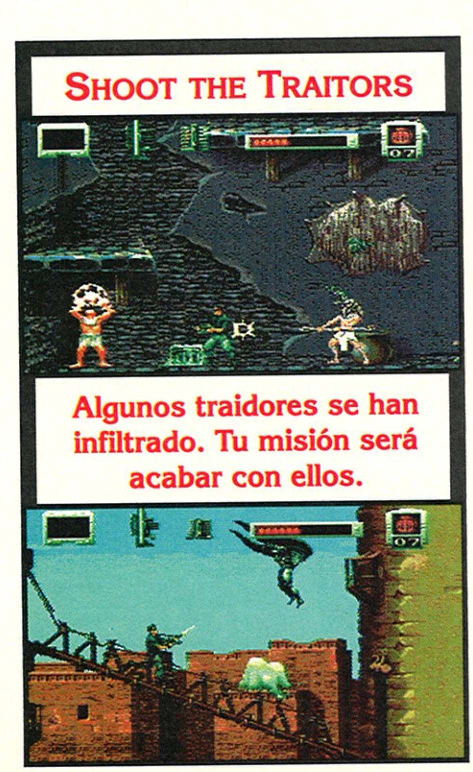
Rescatar a cuatro ciudadanos será la misión encomendada en este caso.



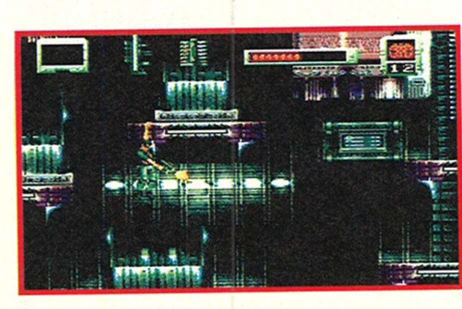

FIND MARINES

Será necesario rescatar a nuestros cinco marines para continuar la aventura.




SHOOT THE TRAITORS

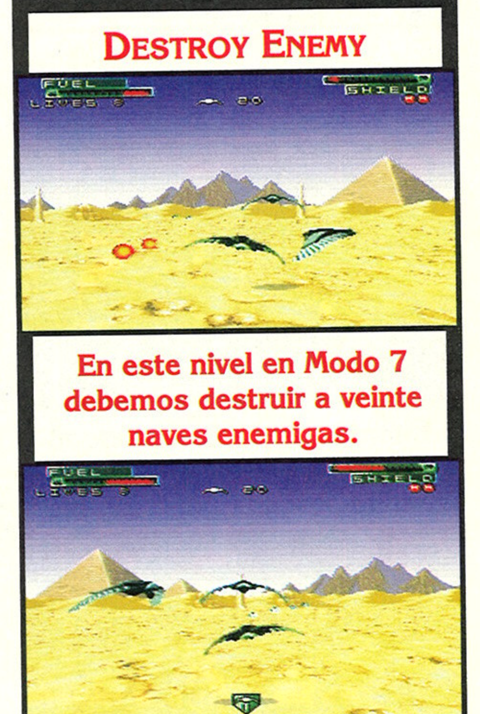
Algunos traidores se han infiltrado. Tu misión será acabar con ellos.



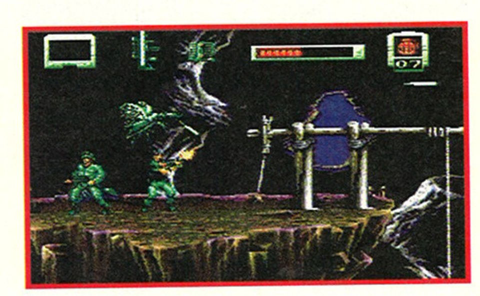

FIGHT ANUBIS

Nuestro primer encuentro con Anubis resultará ser una prueba de paciencia.

mente a destruir todo lo que se mueva, ya que deberemos dialogar con los personajes que encontremos, así como llevar a cabo los trabajos que ellos nos encomienden. De todas formas, no nos llamemos a engaño ya que en cuestión de diálogos muy poco o nada podremos hacer. Sólo nos limitaremos a recibir las instrucciones que los personajes nos proporcionan. Una vez que se nos indique el tipo de misión a ejecutar, procederemos a realizarla. En la mayoría de los casos, éstas se reducirán a hallar un personaje, destruir determinados objetos o recoger algún tipo de utensilio que posteriormente emplearemos. El uso de las distintas armas y su posible recalentamiento serán cuestiones que tendrán una importancia vital. De estos datos depende, en gran medida, la posible finalización con éxito de la aventura.
Gráficamente, el cartucho muestra dos caras muy distintas en virtud del nivel en

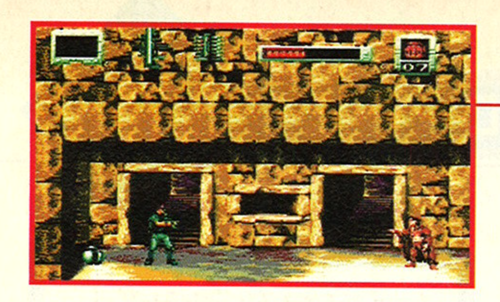

DESTROY ENEMY

En este nivel en Modo 7 debemos destruir a veinte naves enemigas.




RESCUE SHA'URI

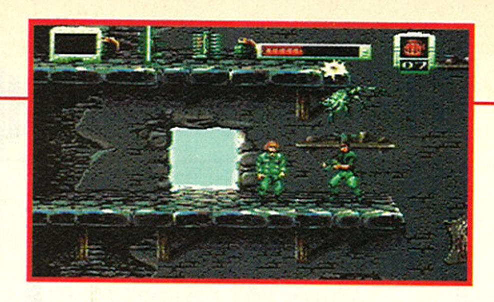
Anubis ha secuestrado a Sha'uri. Enfréntate a él para poder rescatarla.



Cuatro Puertas



Antes de enfrentarnos a Ra, deberemos elegir entre una de estas cuatro puertas. Sólo una de ellas nos conducirá hasta el dios egipcio.





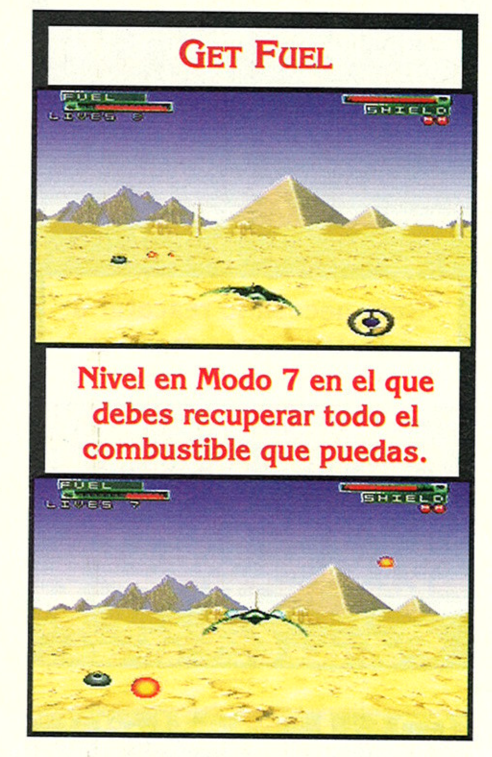
Get Alien Lasers

Intenta robar ocho láseres al enemigo para poder armar a los habitantes de Nagada.



Arm the Mangadans

Entrega el arsenal robado a ocho de los mejores guerreros de Nagada.



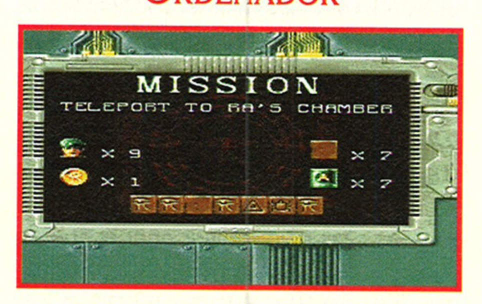
Get Fuel

Nivel en Modo 7 en el que debes recuperar todo el combustible que puedas.

el que nos encontremos. A la belleza de algunos gráficos (principalmente estatuas, dunas y palacios) hay que unirle la escasa claridad de los niveles con forma laberíntica, donde distinguir una plataforma del decorado puede llegar a constituir una difícil tarea. Por si fuera poco, nuestro personaje no se mostrará muy dispuesto a encaramarse en los salientes y escaleras que encontraremos a través de todo el mapeado, contribuyendo un poco al desconcierto del jugador.

Las animaciones del protagonista y del resto de personajes muestran una absoluta falta de recursos. Es un continuo *querer, pero no poder*. Los programadores han realizado una gran cantidad de animaciones para cada uno de ellos, aunque finalmente el resultado no ha sido todo lo convincente que habría cabido esperar. El apartado sonoro ofrece grandes carencias a nivel de sonidos FX, mientras que las partituras de todo el juego están muy bien realizadas, con mención especial para el tema que sirve de introducción al desarrollo. **STARGATE**

Ordenador



En el ordenador (pulsa SELECT) tendremos cumplida información del estado de nuestro protagonista.



Destroy Ra's Com

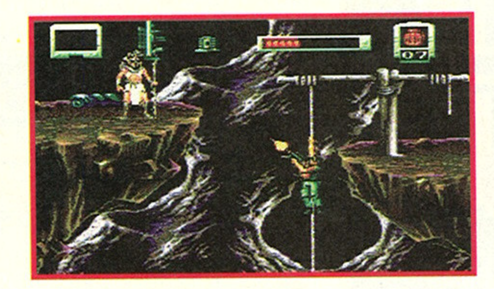
Es la hora de destruir el ordenador central de la nave de Ra.

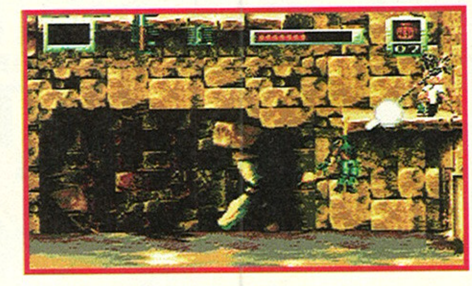


Destroy Switches

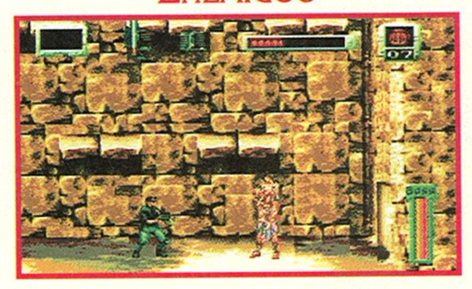
Eliminando las bombas de presión, evitaremos que la nave pueda despegar.







Enemigos



En la versión Super Nintendo se ha incluido el contador de energía de los enemigos finales. Su ausencia en la entrega para Mega Drive se nota.

Caminos Falsos





En ciertos momentos del juego nos veremos obligados a elegir entre dos caminos. Optar por el erróneo significa perder mucho tiempo.

Kill Anubis

El tercer y último enfrentamiento con Anubis significa su destrucción.



Destroy Ra

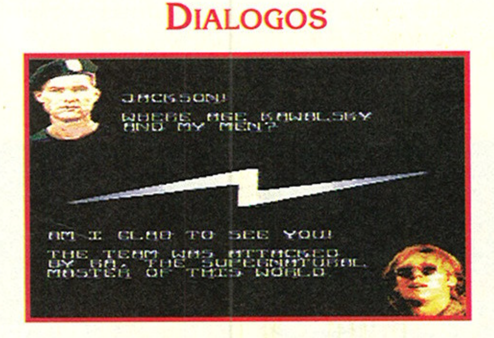
Destruye a Ra dos veces, si quieres deshacerte de él definitivamente.



tiene una categoría que las entregas de portátiles no alcanzaron en ningún momento. Una película de acción debe conllevar, forzosamente, un juego de acción, y si es como este **STARGATE** para las consolas ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***, mejor que mejor. Sus buenos gráficos, animaciones y músicas hacen de él un título que agradará con toda seguridad a la mayoría de los usuarios.

J.C. MAYERICK

Dialogos



El resto de personajes se encargarán de indicarnos las misiones a realizar.

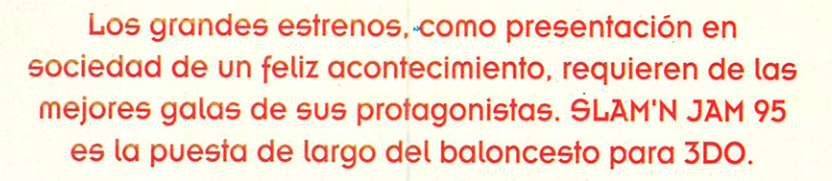











Los grandes estrenos, como presentación en sociedad de un feliz acontecimiento, requieren de las mejores galas de sus protagonistas. SLAM'N JAM 95 es la puesta de largo del baloncesto para 3DO.

GIGANTES DEL BASKET

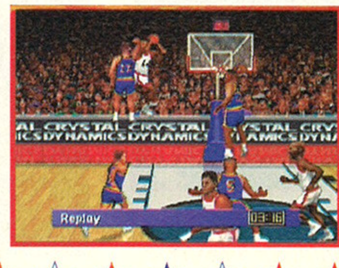
La consola de 32 bits de **Panasonic** debuta dentro de las canchas con **SLAM'N JAM 95**, una personalísima creación de **Crystal Dynamics** que combina perfectamente toda la emoción de un cinco contra cinco con la espectacularidad en 3D. Estaba claro que los nuevos sistemas debían aportar mayor realismo a los tradicionales simuladores del género pero, tras la experiencia de FIFA SOCCER para *3DO*, muchos temieron que esa mejora acabara por destruir cualquier atisbo de jugabilidad. Por suerte, esas sospechas son totalmente infundadas y **SLAM'N JAM 95** ha logrado aunar, de una manera casi increíble y sin apenas fisuras, espectáculo y diversión. Tan manejable como NBA JAM, técnico, trepidante, bastante realista (algunos vuelos, mates o tapones son exagerados) y con un nivel de dificultad bien ajustado, jugaremos partido tras partido disfrutando del este sensacional show. Además de dos tipos de competiciones (liga y play off), tendremos la posibilidad de competir en un modo versus para dos jugadores simultáneos, modalidad estrella en este tipo de programas y que aquí cobra dimensiones cósmicas. Con el objetivo de lograr la mayor claridad visual posible se optó por una única perspectiva desde el fondo de la cancha, prescindiendo de rotaciones o cambios a tomas laterales y confiando todo a un poderoso y efectivo *zoom* para acercar-

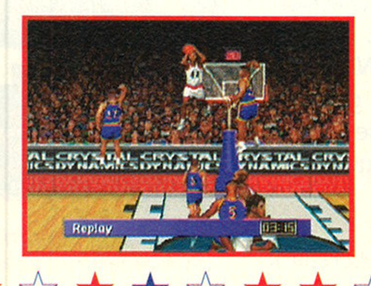
CALENDARIO LIGA

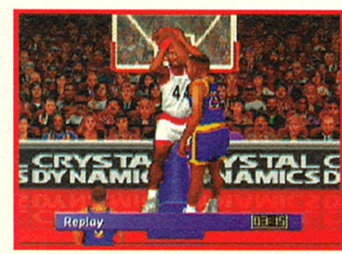


En el modo liga podremos seleccionar el número de encuentros a disputar en este campeonato. La cifra puede variar entre 12 partidos y un torneo de 82. Los resultados y las estadísticas se graban automáticamente.



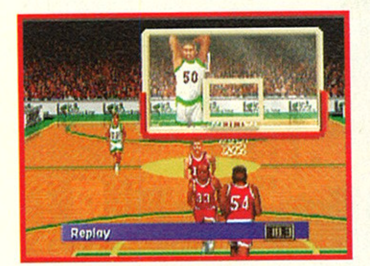




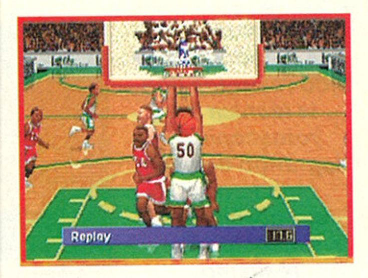










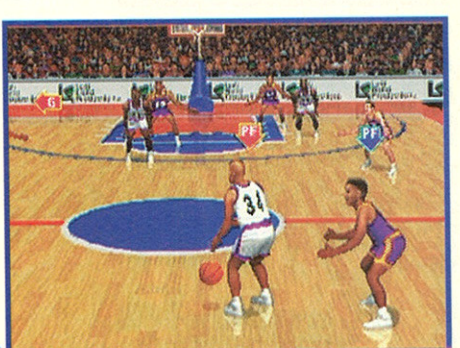


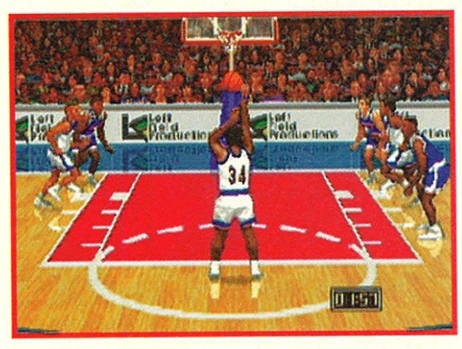


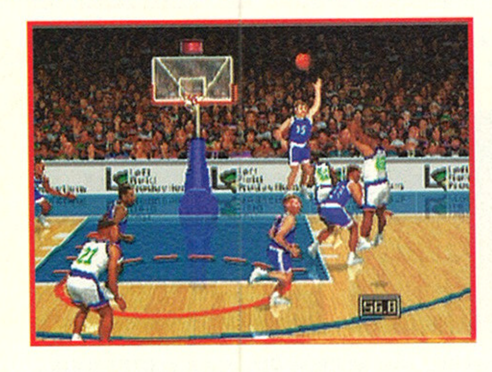


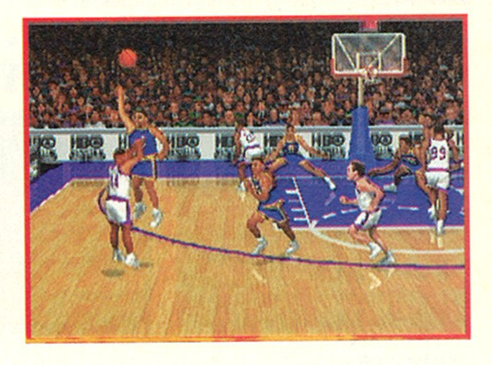
DOS JUGADORES

ESTE MODO PERMITE DISFRUTAR CON LA CLASICA OPCION VERSUS, CONTROLANDO A LOS CINCO JUGADORES DE UN EQUIPO, Y CON LA ALTERNATIVA FRANCHISE, EN LA QUE SOLO DIRIGIMOS A UN COMPONENTE.









ESTADISTICAS JUGADORES

SCOUTING REPORT (RANK IN LEAGUE)

SHOOTING - INSIDE	9TH
SHOOTING - OUTSIDE	3RD
SPEED	9TH
BALL HANDLING	10TH
DEFENSE	7TH
OVERALL	3RD

STARTERS

			HGT	SHOOTS	SPD	BH	DEF
F	4	LARRY LAND	6'7"	76-38	70	58	72
F	34	CALVIN ROBERTSON	6'8"	71-52	66	61	65
C	33	VIRGIL MONTOYA	7'1"	82-54	70	54	84
G	11	STEPHEN NASH	6'2"	64-77	84	72	72
G	44	MATTHEW MASON	6'3"	73-90	74	69	63

CONTINUE QUIT GAME

HOME - ORLANDO

Cada baloncestista posee unas características propias (fuerza, velocidad, técnica porcentaje de tiro). Además de estos datos, la máquina nos ofrecerá la evolución de sus estadísticas durante el torneo.

nos a la acción en diversos grados de primeros planos. El resultado extraña en un principio, pero cumple a la perfección su cometido gracias a un impecable *scaling* de los jugadores y al extraordinario movimiento del suelo. Si tenemos en cuenta las enormes proporciones de los *sprites* de los jugadores (dos o tres veces mayores que en los juegos de 16 bits), el número de elementos en movimiento en pantalla y la complejidad de las animaciones, resulta de un enorme mérito que sólo sufra unas mínimas ralentizaciones en alguna esporádica ocasión. Como era de esperar, este espléndido entorno visual está perfectamente respaldado por una adecuada gama de efectos sonoros, tanto dentro de la cancha como en las

OPCIONES



Uno de los apartados más importantes de los simuladores son siempre las opciones. En esta ocasión, la abundancia viene acompañada de calidad. Así, podremos convertir este lanzamiento en un arcade clásico.



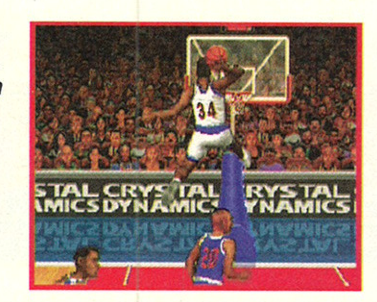








La animación de los jugadores ha sido realizada con la técnica de rotoscoping, logrando de este modo una extraordinaria sensación de realismo.







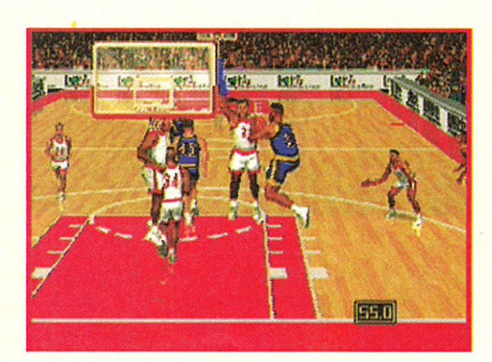
PLAY OFF

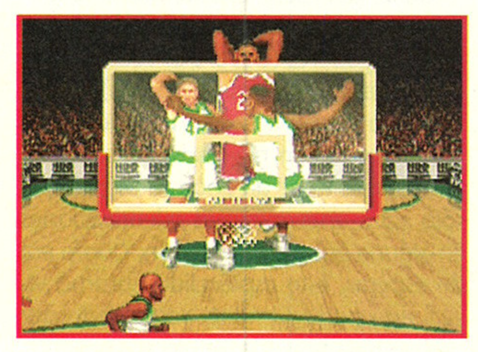






TAMBIEN PODREMOS SELECCIONAR EL NUMERO DE ENCUENTROS, TAL Y COMO SUCEDIA EN EL MODO LIGA, QUE CONFORMARAN CADA UNO DE LOS CRUCES. LAS OPCIONES VAN DESDE UN PARTIDO A VIDA O MUERTE HASTA UNA SERIE DE SIETE ENCUENTROS.





gradas, y por la incombustible narración de un locutor.
Las opciones, tan importantes en este tipo de programas, son abundantes y, según el uso que hagamos de ellas, podremos convertir este simulador en un perfecto arcade. Para lograr este objetivo basta con anular elementos como el cansancio, las faltas o las fueras de banda. Como resumen a todo lo dicho, diremos que el debutante **SLAM'N JAM 95** llena de una forma brillante, y sin apenas reparos, un hueco de la videoteca para *3DO*. Un título asombroso gráficamente, divertido, manejable, con ritmo trepidante y que gustará tanto a los amantes de los simuladores como a los de los arcades.

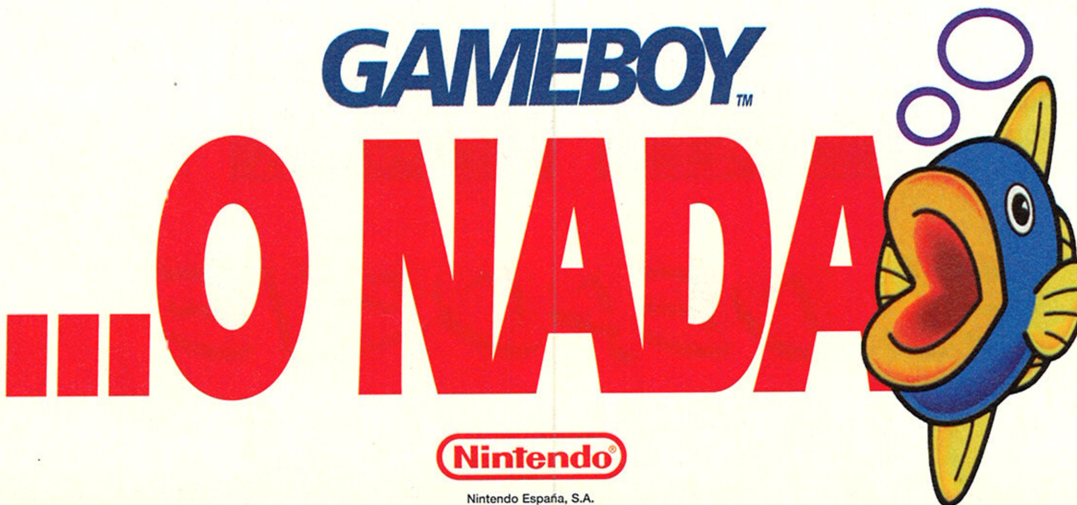
DE LUCAR



AQUÍ, EL QUE NO CORRE, VUELA

KIRBY HA VUELTO DEVORANDOLO TODO, POR TIERRA, MAR Y AIRE. Y SE HA TRAIDO A SUS **3 MEJORES AMIGOS**: EL HAMSTER RICK, EL PEZ KINE Y EL BUHO COO. ELLOS LE AYUDARAN A VENCER AL DESPIADADO DARK MATTER Y A RECUPERAR EL ARCO IRIS QUE LES LLEVARA A DREAM LAND.

! NO TE QUEDES AHI PARADO Y CORRE A COMPRARTELO... O MEJOR, VUELA !

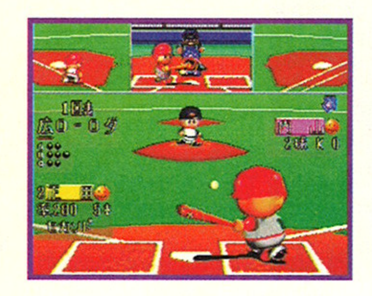


Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

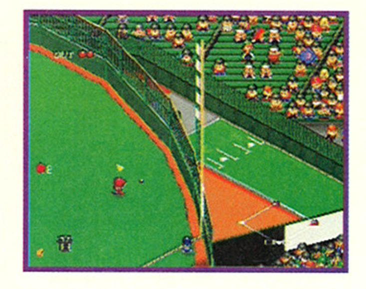


Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

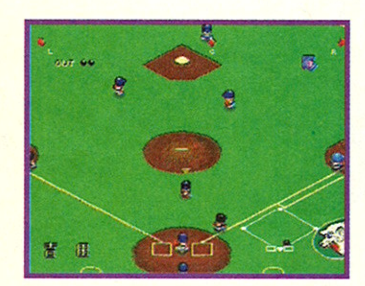
JIKKYOU







Konami inaugura el género deportivo dentro del catálogo de PlayStation con la conversión de uno de sus mayores éxitos para Super Famicom. Este divertidísimo simulador de béisbol no sólo hará las delicias de los fans de este deporte, sino de todos los amantes del deporte en general. La culpa de ello reside en sus geniales gráficos y en su jugabilidad sin fin.

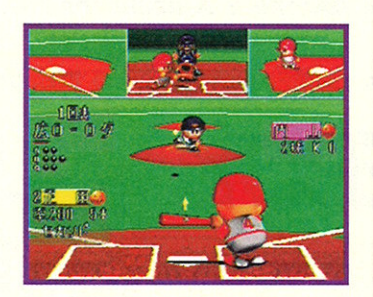


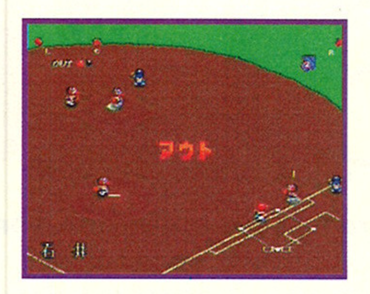
POWERFUL PUROYAKYU '95

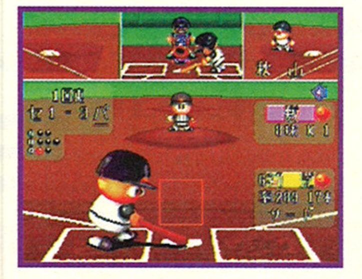


Al margen de los grandes títulos producidos por **Konami** en los últimos meses para *SNES*, tales como INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER o BATMAN & ROBIN ADVENTURES, el mercado occidental ha estado privado de uno de los mayores éxitos para los 16 bits de **Nintendo** de esta compañía. Nos referimos a PAWAFURU PUROYAKYU, un simulador de béisbol que, aunque inédito en Europa de manera oficial, alcanzó una





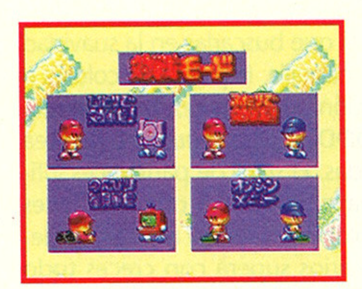




gran popularidad. La prensa especializada del Viejo Continente lo definió como el SENSIBLE SOCCER de los juegos de béisbol. Sin duda, el aspecto más sobresaliente de esta saga es su jugabilidad sin límites. Con estas cualidades, y bajo el exótico nombre de **JIKKYOU POWERFUL PUROYAKYU' 95, Konami** ha versionado para *PlayStation* este grandísimo simulador deportivo que posee una gran calidad gráfica, sobre todo en el diseño de los jugadores, fruto de la superioridad técnica de la máquina de **Sony**. El soni-



ADICCION AL CUADRADO

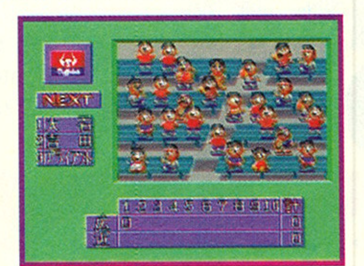




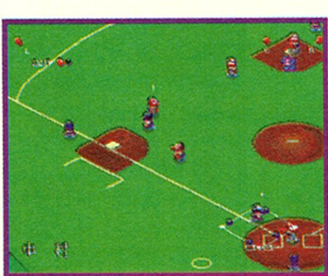


LA VERDADERA RAZON DEL ÉXITO DE ESTA SAGA DEPORTIVA LA ENCONTRAMOS EN EL FANTASTICO MODO DE DOS JUGADORES, QUE ES CAPAZ DE ENGANCHAR A CUALQUIER AFICIONADO A LA PANTALLA DEL TELEVISOR DURANTE HORAS Y HORAS. EL ENTRETENIMIENTO ESTA ASAEGURADO.











do ha sido otro de los beneficiados, gracias las enormes posibilidades del formato *CD*, lo que ha permitido un mayor protagonismo del locutor, que nos deleitará a lo largo del encuentro con comentarios en japonés sobre el desarrollo del juego. Además, al igual que pasara en las versiones para ***SNES***, todas y cada una de las opciones del juego están en el idioma nipón. Por tanto, la mayoría de ellas serán inaccesibles ante nuestra desesperación. Por suerte, esto no es obstáculo para que podamos disfrutar de uno de los mejores títulos para dos jugadores que han aparecido para ***PlayStatio***n desde su lanzamiento. Incluso los enemigos de los juegos de béisbol caerán rendidos ante su jugabilidad y sus simpáticos gráficos. Esperemos que tenga mejor suerte que las entregas para ***Super Nintendo***, y sea uno de los títulos que acompañen el lanzamiento de la ***PlayStation*** en Europa.

NEMESIS

KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS



▲ Son superiores a los vistos en SNES, aunque no pueden competir con otros títulos para PlayStation.

MUSICA



▲ Simpática y, lo que es mejor, no atormenta constantemente nuestros oídos a lo largo de las partidas.

SONIDO FX



▲ Completa narración en un japonés indescifrable.

▼ Se echa en falta algo más de furor en las gradas.

JUGABILIDAD



▲ Este título es insuperable en el modo de dos jugadores. Engancha desde el primer momento.

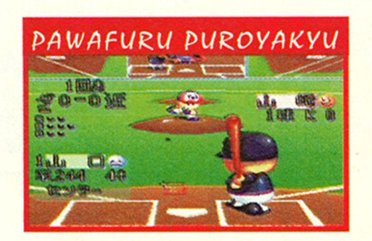
GLOBAL



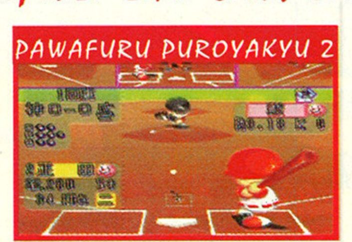
A pesar de ser un simulador de béisbol (un deporte bastante incomprendido en nuestro país), y tener todas las opciones de juego en japonés, JIKK-YOU POWERFUL PUROYAKYU '95 es el mejor juego deportivo (y por ahora el único) que ha visto la luz para la consola PlayStation.

LA FIESTA SIGUE EN SUPER NINTENDO

PAWAFURU PUROYAKYU



PAWAFURU PUROYAKYU 2



PAWAFURU PUROYAKYU 2



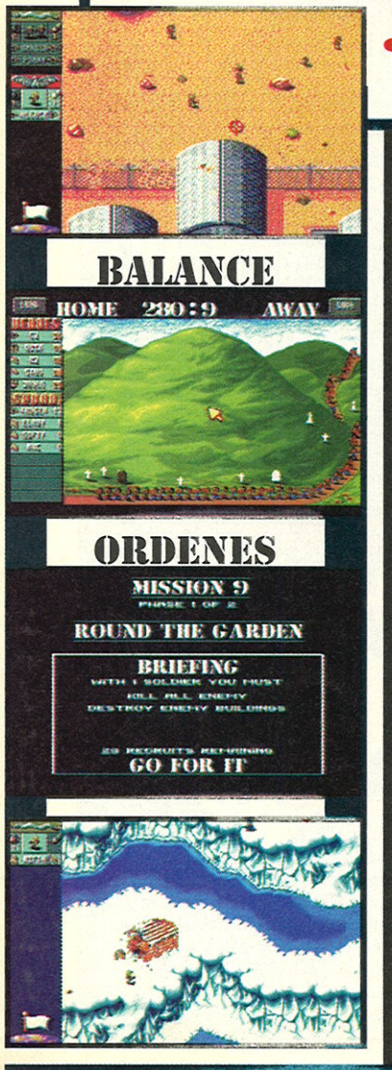
HASTA EL MOMENTO SON DOS LAS ENTREGAS DE ESTE GENIAL LANZAMIENTO DE BEISBOL, CONOCIDO EN SUPER NINTENDO COMO PAWAFURU PUROYAKYU. LA SEGUNDA ES AUN MEJOR QUE LA VERSION PARA PLAYSTATION, YA QUE INCORPORA UN NIVEL DE DIFICULTAD MAS AJUSTADO Y UNA UTIL OPCION DE ENTRENAMIENTO.

PEQUEÑOS PERO MATONES
CANNON FODDER

En su brillante trayectoria, este singular juego ha ido cubriendo todas las etapas exigibles para ser admitido como un auténtico clásico de la programación. Desde sus orígenes en *Amiga* hasta su llegada a la novedosa *Jaguar*, **CANNON FODDER** ha proporcionado horas y horas de diversión a los distintos usuarios de *PC, Mega Drive* y *Super Nintendo*.

Todas las conversiones de este título han resultado bastante ajustadas al programa original, pero si tuviéramos que decantarnos por la entrega que mejor ha sabido explotar todas las virtudes del juego, nos quedaríamos con esta última versión para la consola *Jaguar*. No obstante, tenemos que realizar algunos matices con respecto a esta aseveración. Lo primero que hay que decir es que todos los lanzamientos mantienen un tremendo parecido a nivel gráfico, idéntica mecánica y el mismo desarrollo en las fases del juego. Por tanto, las diferencias habrá que buscarlas en la suavidad del *scroll* de pantalla, la paleta de colores o en la definición de los *sprites*. En estas materias **CANNON FODDER** para *Jaguar* no plantea ningún tipo de dudas. El *scroll* de pantalla es infinitamente más suave que en las otras versiones para consola, el colorido, diseño y riqueza de detalles de los escenarios supera con creces todo lo visto hasta el momento y, por si esto no fuera suficiente, cuenta con una alternativa de alta resolución.

Los complementos al apartado gráfico se encuentran en el amplio repertorio de sonidos y efectos, y en las conocidas melodías que amenizan el paso de un nivel a otro. El viento, los pájaros, el correr del agua del río y otros sonidos son excelentes. Sólo podemos objetar el bajo volumen que muestra este juego, aunque subamos el del televisor al máximo.





En la guerra, como en el amor y el deporte, no hay enemigo pequeño. Esta verdad histórica cobra mayor autenticidad cuando nos referimos al fantástico CANNON FODDER de Sensible Software.



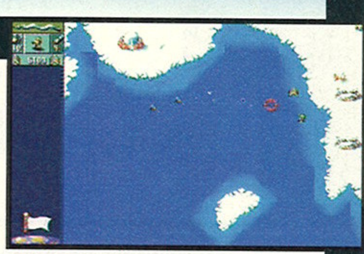


M★I★S★I★O★N★E★S

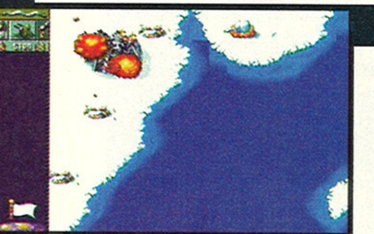
MISION: ARTICA

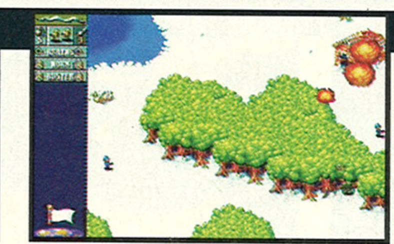






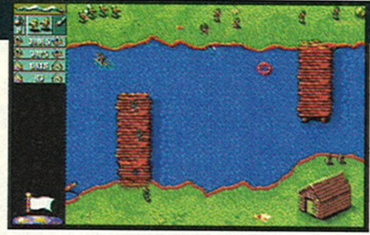
En este escalofriante escenario abundan como moscas los dichosos bazookas enemigos. Por su perfecta situacion y punteria, montarse en un vehiculo sin librarse de su compañia suele tener nefastas consecuencias.





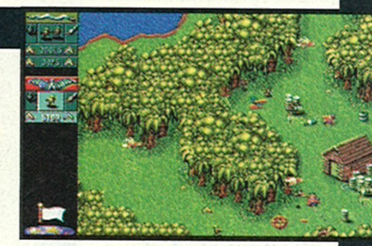

MISION: JUNGLA



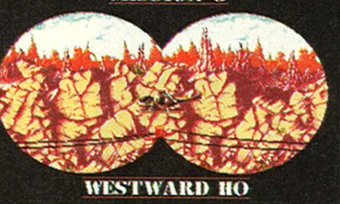



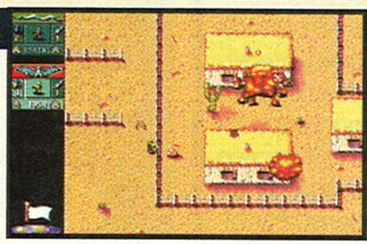

Como la Casa de Campo, pero a lo grande. En la jungla nos encontraremos con todo tipo de especimenes dispuestos a integrarnos con el paisaje. Cuidado con las trampas, arenas movedizas y minas escondidas en los pasajes estrechos.

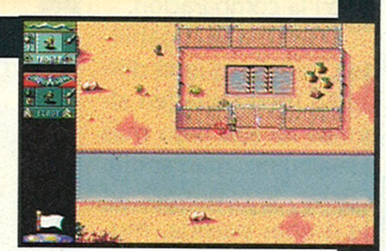


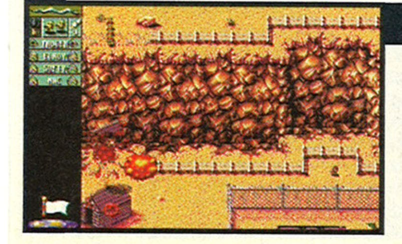
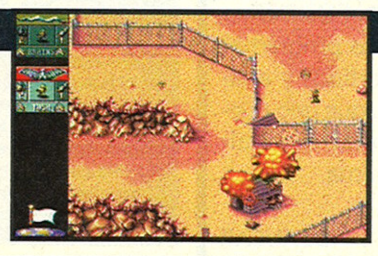
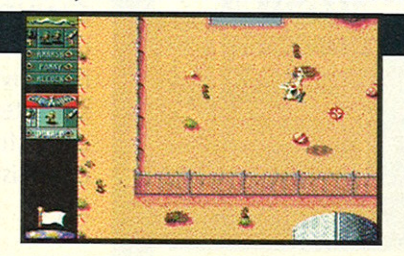
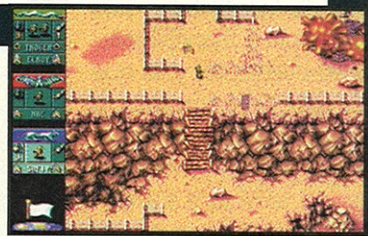
MISION: DESIERTO







En este paisaje desolador deberemos cuidarnos de los desfiladeros y la aguerrida tropa enemiga, mucho mas veloz y diestra en el manejo de las armas que en otras latitudes. Aqui, nuestro arsenal y vehiculos seran fundamentales.





IMAGENES

LOST IN SERVICE
MISSION 2
STOO





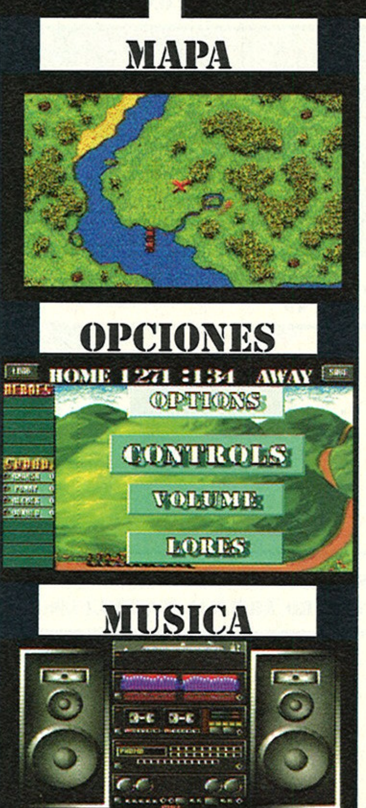


Otro aspecto a valorar sería su manejabilidad. Teniendo en cuenta que este programa fue ideado originariamente para jugarse con ratón, el mando para la consola *Jaguar* sale bastante bien parado en la comparación.

En cuanto a la jugabilidad, señalar que la dificultad media-alta (en algunos niveles algo más que alta) nos mantendrá, a pesar de la posibilidad de grabar partida, muchas horas pegado al monitor. Algunas misiones de las 28 fases nos obligarán a manejar diferentes vehículos y, lo que es más preocupante, a calcular cada movimiento con estudio meticuloso del terreno y sus dificultades. Aunque resulte un tanto doloroso, si perdemos más de diez hombres por nivel será preferible repetir de nuevo la fase. En caso contrario, correremos el riesgo de quedarnos sin reclutas en los niveles más complejos.

Como colofón a todo lo comentado anteriormente diremos, a los que ya conocen sus virtudes, que esta versión puede encuadrarse entre las mejores. Por último, indicar a los novatos en la materia que **CANNON FODDER** es uno de los programas más divertidos y apasionantes que uno puede disfrutar en cualquier sistema.

DE LUCAR





CANNON FODDER

VIRGIN
DOME
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 28
CONTINUACIONES ◆ SEGUN RECLUTAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS — 90
▲ Brillante y colorista recreación del universo CANNON FODDER. Idénticos mapeados que en otras versiones, pero con una vistosidad mucho mayor.

MUSICA — 91
▲ Todas las melodías conocidas por los aficionados, más la versión cantada de la presentación. Su presencia se limita a los intermedios entre niveles.

SONIDO FX — 94
▲ Uno de los aspectos más cuidados del programa. Cada zona geográfica cuenta con su propio repertorio de sonidos y de efectos especiales.

JUGABILIDAD — 92
▲ Su dificultad y gran número de niveles nos aseguran horas y horas de emocionante diversión. Mecánica sencilla y opción para grabar partida.

GLOBAL — 92
Si te gusta la acción con elementos de estrategia, éste es el juego que te volverá loco. A los que conocen las anteriores entregas de CANNON FODDER, sólo es necesario comentarles que estamos ante una de las versiones más logradas. La jugabilidad que desprende este nuevo lanzamiento para Jaguar te enganchará durante mucho tiempo a la pantalla.

¡DOBLE O NADA!





Ahora puedes ganar el doble con este nuevo concurso de **SPACO, S.A.** y **SUPER JUEGOS**. Dos de los lanzamientos más calientes para la consola ***Super Nintendo*** serán tuyos, si contestas unas sencillas preguntitas. Ahí van:

1 - ¿Qué calificación recibió WILD GUNS en Super Juegos?

a) 89
b) 92
c) La justa

2 - ¿Qué tipo de juego es NINJA WARRIORS?

a) Un buen tipo
b) Beat'em up / lucha
c) Puzzle

3 - ¿Han pasado estos juegos por las máquinas recreativas?

a) Sí
b) No
c) A veces

Sugerencias: consulta los dos números anteriores de tu revista Super Juegos, pregunta por ahí, interroga a algún amigo que sepa mucho del tema, o busca las pistas que hemos metido en algún lugar de este número, ¿serás capaz de encontrarlas?

Contesta a las preguntas y manda el cupón relleno (no se admitirán fotocopias) antes del día 31 de Julio a Ediciones Mensuales, S.A. Revista **SUPER JUEGOS**. C/ O'Donnell,12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Doble o Nada". Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, escogeremos al azar a 12 ganadores, cada uno de los cuales recibirá como premio los juegos WILD GUNS y NINJA WARRIORS para ***Super Nintendo***.



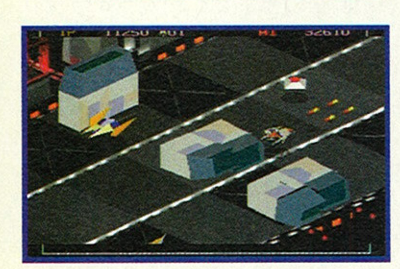
NOMBRE: ______ APELLIDOS: ______
DOMICILIO: ______ POBLACION: ______
PROVINCIA: ______ C.P.: ______ TEL.: ______
1 ______ 2 ______ 3 ______

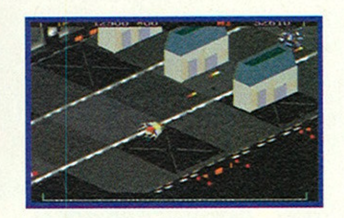
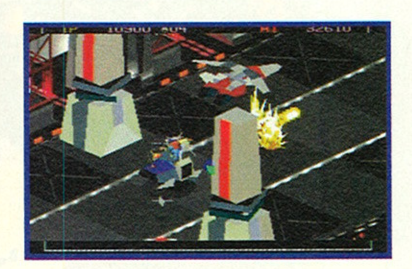
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



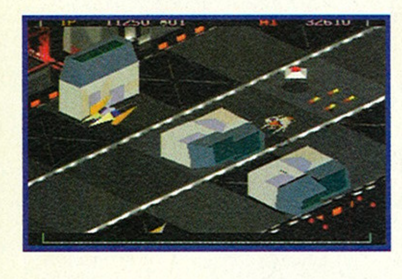
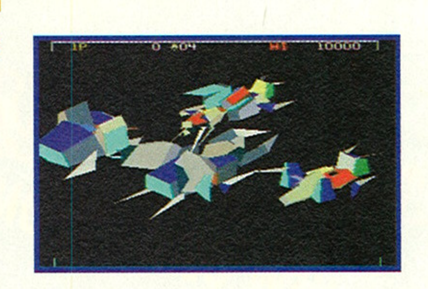
MOTHERBASE





UN REGRESO POR TODO LO ALTO

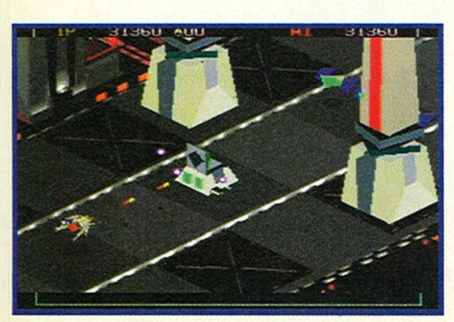
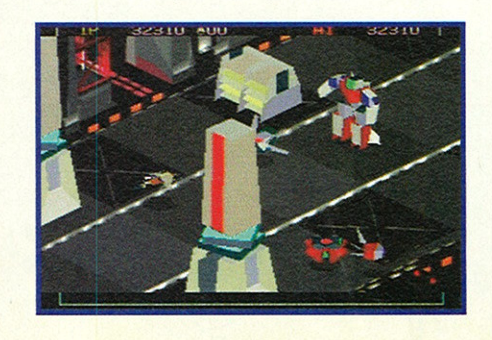
Después de disfrutar de las excelencias de SPACE HARRIER y AFTERBURNER, Sega vuelve a la carga con sus conversiones de famosas máquinas para MD 32X. Ahora le toca el turno a ZAXXON, uno de los matamarcianos más legendarios de la historia de la compañía japonesa.

ZAXXON fue el primer matamarcianos en 3D de la historia. Este título se convirtió en el emblema de esa gran máquina de **CBS** llamada *Coleco Vision*. Casi dos años después **Access**, a través de la entonces importadora **US Gold**, traía este titulo a Europa. La mejor versión fue, sin ninguna duda, la de *Commodore 64*. En el 88, **Sega** se encargó personalmente de convertir su título a su única consola por entonces. Para la *Master* se realizaron dos versiones: el ZAXXON de siempre y un curioso cartucho compatible con las gafas en 3D. Después, este juego quedó sumido en el olvido. Sólo **Sammy** recuperó parte de su magia al realizar VIEWPOINT para *Neo Geo*, un frenético matamarcianos con su misma perspectiva, recientemente convertido para *Mega Drive*. Cuando parecía que **Sega** había olvidado por completo es-

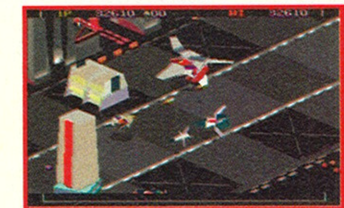
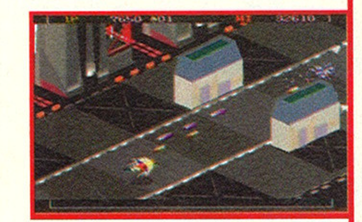
★ FASE 1 ★

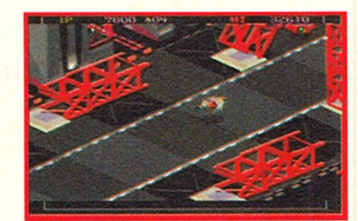
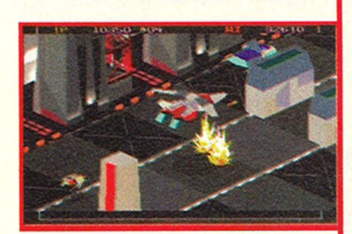


PARA ABRIR BOCA EN ESTE CLASICO TITULO NADA MEJOR QUE UNA FASE REPLETA DE DIFICULTADES, CUYO COLOFON SERA UN ROBOT DE GRANDES DIMENSIONES Y MONSTRUOSO ASPECTO. LO MAS INTELIGENTE EN ESTE CASO ES MANTENERSE ALEJADO DE EL HASTA EL FINAL DE ESTE TREPIDANTE NIVEL.

★ FASE 2 ★

A LAS DIFICULTADES TIPICAS, SE SUMAN EN ESTA FASE LOS CONTRATIEMPOS DE OBSTACULOS FIJOS Y EDIFICIOS EN UN PESIMO ESTADO DE CONSERVACION QUE CAERAN DURANTE LA BATALLA.

★ ROBOT ENEMIGO ★

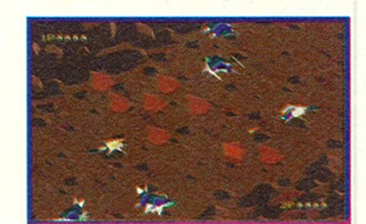




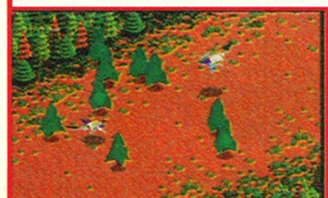
te genial título, nos sorprenden con **MOTHERBASE**, la segunda parte de ZAXXON. **MOTHERBASE** es un frenético arcade en 3D que, en esta ocasión, se sirve del tremendo potencial de la *32X* para manejar vectores, creando un ejercito de enemigos tan variopinto como espectacular. Pero no todo serán inconvenientes, ya que nuestra nave tiene multitud de posibilidades de ataque. Además podremos montarnos en las naves enemigas, robarles el armamento y reforzar el exterior de nuestra nave. En el apartado técnico, sólo destacar su brusco *scroll,* que a veces despista. **MOTHERBASE** es un juego que en las primeras partidas puede desesperar por su dificultad, aunque observando con atención a los enemigos se les coge el truco rápidamente. El primer matamarcianos de corte clásico para *32X* es recomendable para amantes del genero y nostálgicos.

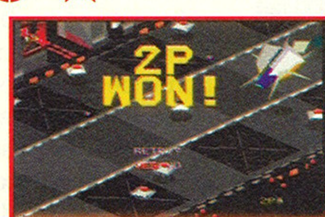
THE PUNISHER

★ NAVE ★

★ MODO DUELO ★







SEGA
SEGA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ 9
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Espectaculares enemigos y cientos de objetos vectoriales que se mueven con gran fluidez.



MUSICA

▲ Variedad de melodias que encajan como un guante al desarrollo del juego. Las voces son de calidad.



SONIDO FX

▲ El repertorio usual de explosiones y disparos.

▼ Las voces están pésimamente digitalizadas.



JUGABILIDAD

▲ Con un poco de observación sobrepasaremos a los enemigos.

▼ La brusquedad del scroll.

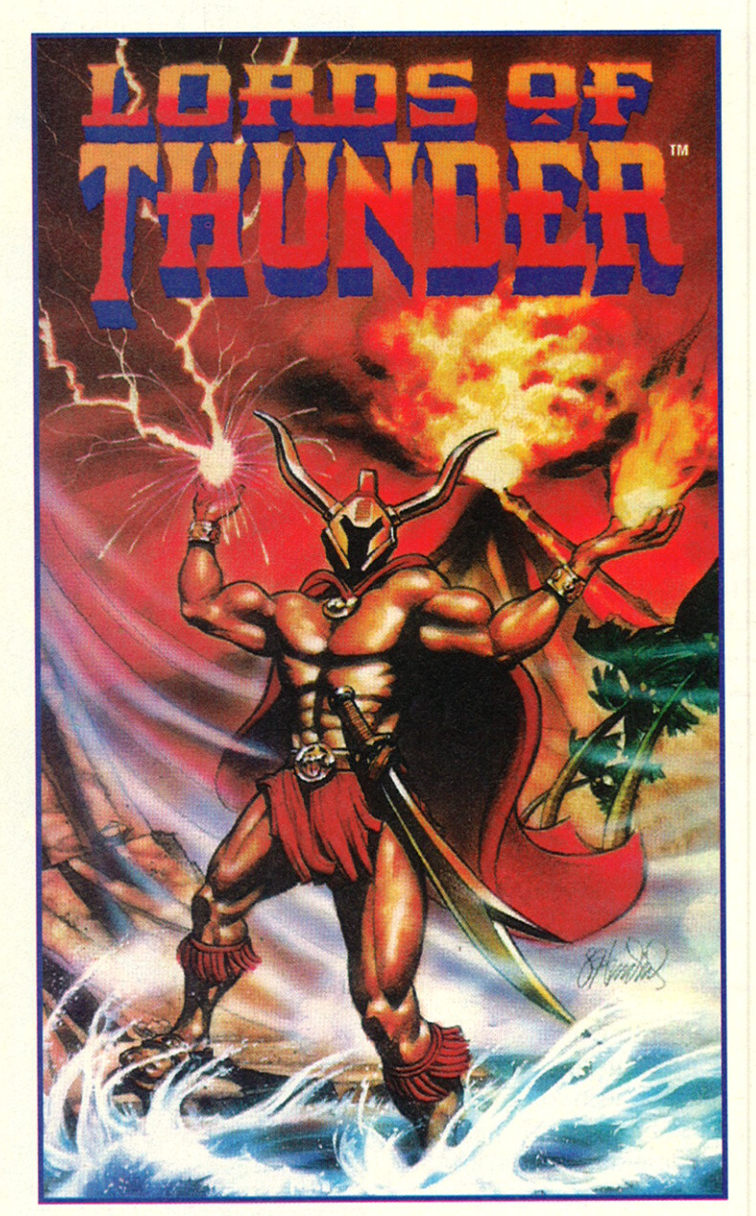


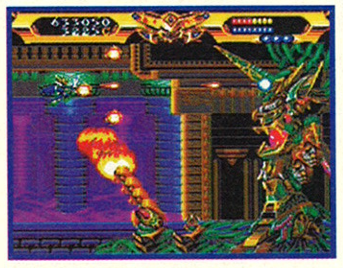
GLOBAL

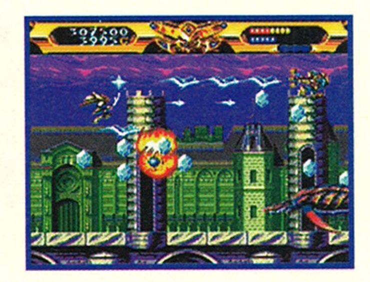


MOTHERBASE es, sin duda, una digna continuación del legendario ZAXXON, con multitud de detalles nuevos y una espectacularidad propia de la Mega Drive 32X. Parece que Sega vuelve al camino de convertir sus máquinas más famosas. Este es el camino correcto a seguir.

VIENTOS DE GUERRA







Con este magnífico shoot'em up, Hudson inicia una saga de conversiones de títulos de PC Engine Duo a Mega CD, que continuará con el esperado COBRA II. Mientras tanto, los usuarios del sistema de Sega pueden disfrutar con esta auténtica joya lúdica llamada LORDS OF THUNDER. Este lanzamiento posee la mejor banda sonora jamás producida para la máquina de la compañía japonesa.







Tras deleitar durante años a los afortunados nipones propietarios de una *PC Engine Duo*, parece que la compañía **Hudson** se ha tomado en serio la conquista del *Mega CD*, una máquina injustamente olvidada por su creadora y que



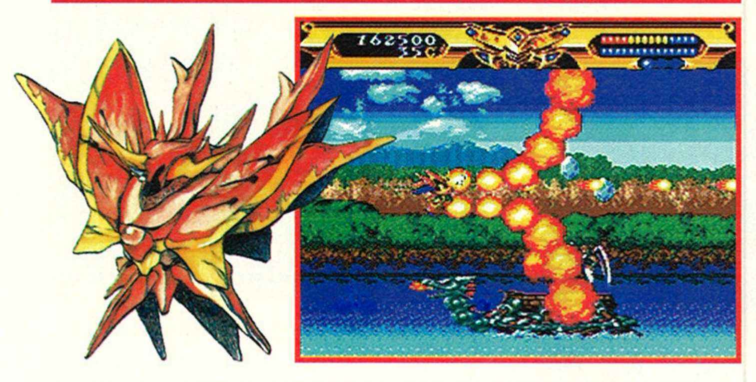


va mucho más allá de ser un simple periférico de *Mega Drive*. Como ya anunciamos hace unos meses, la autora de algunos de los mayores mitos de la historia del videojuego está empezando a versionar algunos de sus juegos de *Duo* para *Mega CD*. **Hudson** ha comenzado esta etapa con uno de sus mayores éxitos: **LORDS OF THUNDER.** Originalmente programado para *Duo* por **Red** (creadores además de toda la saga PC KID), **LORDS OF THUNDER** fue una supuesta continuación de GATE OF THUNDER. Este soberbio matamarcianos puso en pie a la crítica especializada de medio mundo (el otro medio todavía jugaba al ALEX





ARMADURA DE FUEGO



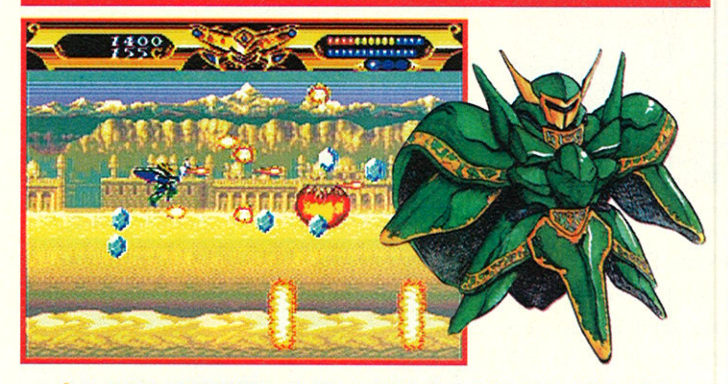
Es la armadura con mayor potencia de fuego. Ademas resulta la mas efectiva en distancias cortas como tuneles, cuevas o simplemente cuando la pantalla se encuentra repleta de enemigos.

ARMADURA DE AGUA



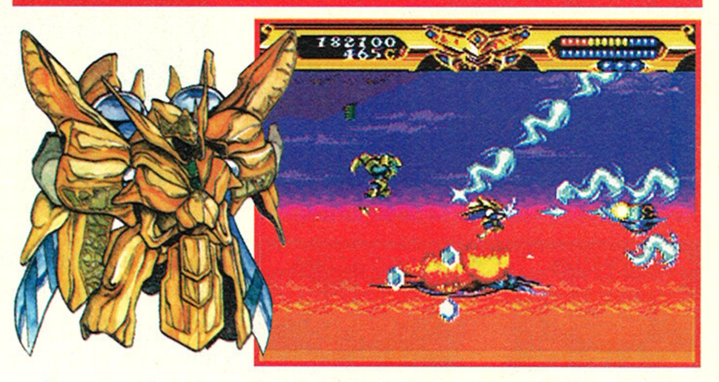
Aunque no llega ni mucho menos a la potencia de combate de otras armaduras, es la mejor a la hora de eliminar las oleadas de naves rivales que continuamente surgen a nuestra espalda.

ARMADURA DE TIERRA



La mas efectiva a la hora de acabar con los enemigos de ambito terrestre, ya que combina el fuego cruzado con la dispersion continua de bombas. Es la mas recomendable a la hora de comenzar el juego, debido a su potencia inicial.

ARMADURA DE VIENTO



Es muy destructiva en el combate frontal. Sus rayos son capaces de atravesar duras protecciones, lo que la convierte en la mas efectiva frente a los jefes de fin de fase. Por desgracia, su potencia inicial es bastante floja.







KIDD para ***Master System***) por sus geniales gráficos, su imbatible jugabilidad y por la calidad de su banda sonora, una de las mejores jamás creada para un juego de consola. **LORDS OF THUNDER** recuperó todos estos elementos de calidad, pero trasladando toda la acción del juego a un marco medieval en el que, al mando de un legendario guerrero, deberemos hacer frente a los más poderosos dioses de la mitología nórdica. Para ello cuenta con cuatro armaduras diferentes, regalo directo de los elementos básicos de la naturaleza: tierra, agua, aire y fuego. Debido a la inferior paleta de colores de la ***Mega Drive*** frente a ***PC Engine*** (512 frente a 64), el aspecto gráfico es quizás el que más ha sufrido durante la conversión del juego. De este modo, muchos de los maravillosos fondos de la versión ***Duo*** han quedado reducidos a me-

VERSION PC ENGINE DUO





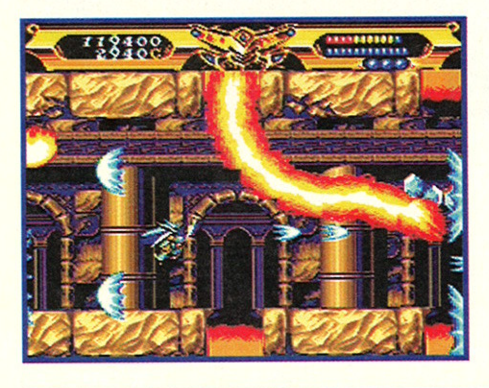


Programado por Red en el 93, Winds of Thunder, que es su nombre en el mercado japones, supera en calidad grafica a la version para Mega CD, sobre todo en los fondos.





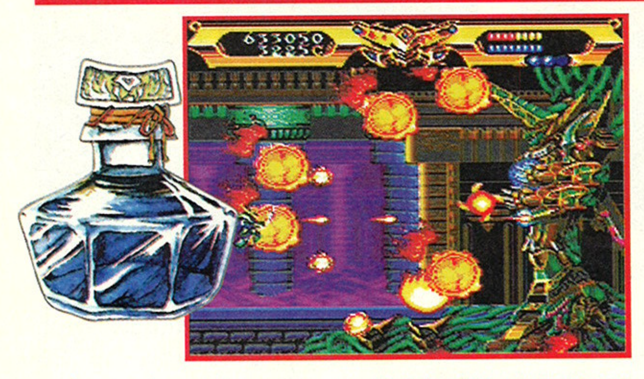


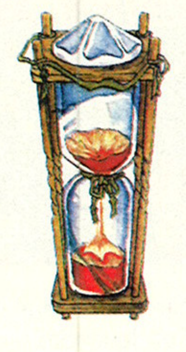


ros conjuntos de tramas. Por el contrario, se han eliminado los restos de *flicker* en los *sprites* y cualquier ralentización en pantalla, lo que supone un alivio debido al gran contingente de naves enemigas que pueblan continuamente la pantalla. Por lo demás, los gráficos permanecen inalterables, conservando todas y cada unas de las fases del original, así como todos los jefes finales.



TIENDA DE MAGIA



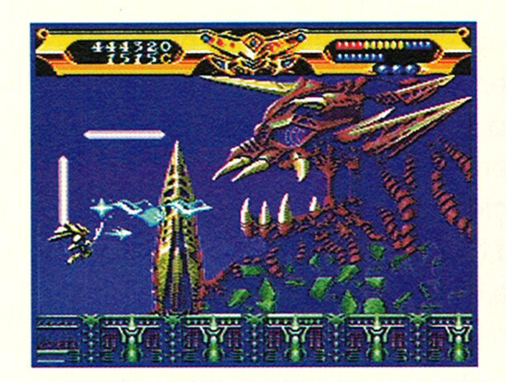




Antes de cada fase, el juego nos conducira a la tienda de magia de la diosa Nephertes, en la que podremos hacer acopio de energia extra, continuaciones y mayor poder de combate.

Con el fin de conseguir todas estas ventajas, es necesario recoger en cada una de las fases los diamantes que dejan los enemigos destruidos para, luego, cambiarlos por los items elegidos.











En este juego deberemos luchar contra los más destacados dioses de la mitología nórdica.

Algunos fondos coloristas de la versión original han sido reducidos a simples conjuntos de tramas.



Por desgracia, la carátula del juego no ha corrido la misma suerte, siendo sustituida la maravillosa ilustración de la versión japonesa (obra del prestigioso Masamune Shirow, autor de APPLESEED) por otra realmente lamentable.

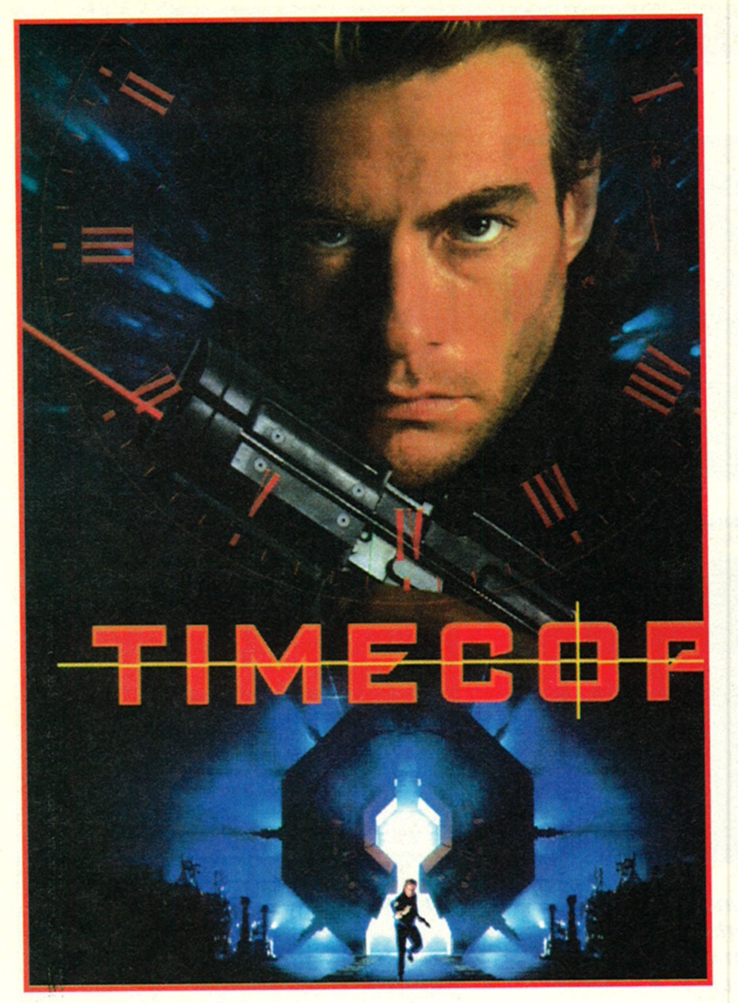
La música, como ya pasara con GATE OF THUNDER, es la verdadera protagonista del juego, gracias al impresionante *score* de rock duro que ameniza todas y cada unas de las fases del juego, y que componen la mejor banda sonora jamás producida para un título de ***Mega CD***. Un auténtico festival con los más electrizantes acordes de guitarra eléctrica y unos toques de batería simplemente increíbles.

En cuanto a la jugabilidad, verdadera piedra angular de todo *shoot'em up*, se echa de menos un mayor grado de dificultad, ya que es bastante fácil alcanzar las fases finales del juego. Esta importante carencia puede solventarse gracias a los tres niveles de complejidad que podemos encontrar en el menú de opciones, con lo que hasta los más expertos en este género podrán encontrar el nivel apropiado para poner a prueba sus reflejos y su sangre fría ante las incesantes oleadas de naves enemigas.

Sin ser ninguna obra maestra, **LORDS OF THUNDER** es probablemente el mejor *shoot'em up* aparecido para la consola ***Mega CD*** desde la consagración de SILPHEED, allá por otoño del año 1993.

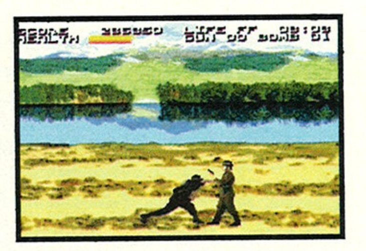
NEMESIS

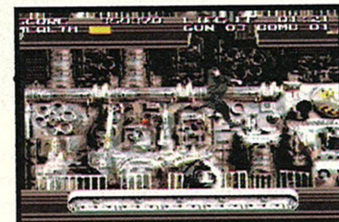


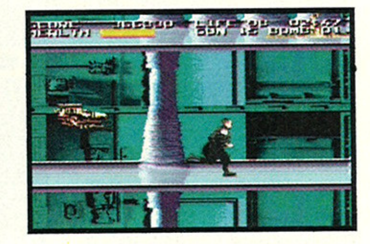


Los viajes en el tiempo siempre han sido un campo de cultivo bastante fructífero para el mundo de la ciencia ficción. Con TIME COP gozaréis de una impresionante aventura, recorriendo diferentes épocas y lugares. Walker, un policía que pretende evitar cualquier alteración en la historia pasada y futura, es el protagonista de este nuevo lanzamiento, que está basado en la película del mismo nombre.



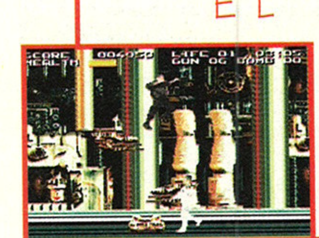




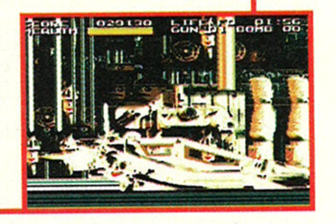




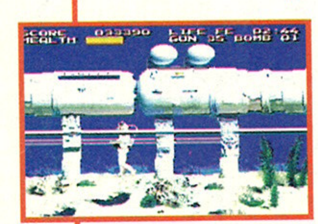
EL LABORATORIO



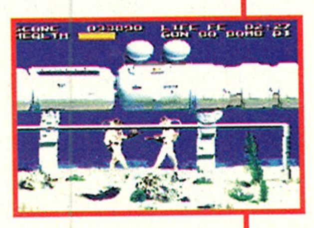
CUATRO NIVELES COMPONEN ESTA FASE. AL FINAL, HALLAREIS LA MAQUINA QUE OS PERMITIRA VIAJAR A TRAVES DEL TIEMPO.



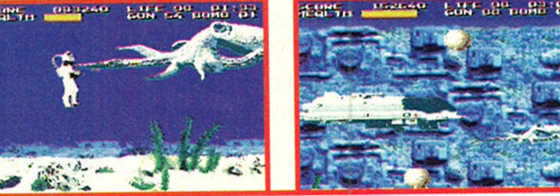
EL PACIFICO



AÑO 1945. KLEINDAST ESTA EN LAS PROFUNDIDADES DEL PACIFICO. DEBEREIS ENCONTRARLE Y TERMINAR CON EL.







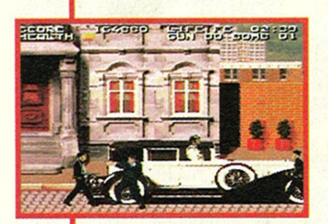


La compañía **Cryo**, ceadora de DUNE y de CREATURE SHOCK para *PC*, ha sido la encargada de la programación de **TIME COP** para los 16 bits de **Nintendo**. Tomando como base argumental uno de los éxitos cinematográficos de Jean Claude Van Damme, el juego nos introduce en una trepidante persecución a través de diferentes épocas y lugares. Tras una pequeña introducción, deberéis detener a Kleindast. Este excéntrico personaje, inventor de los viajes en el tiempo, intentará aprovecharse de sus conocimientos para dominar el mundo, pero antes os

UN POLICIA DE ARMAS TOMAR

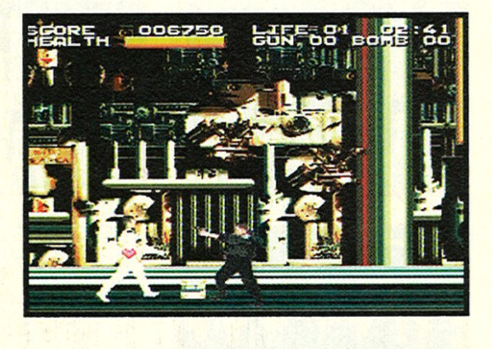


NUEVA YORK

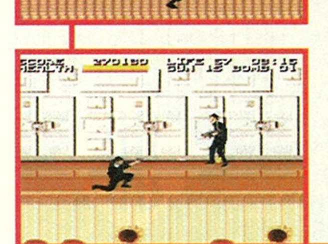


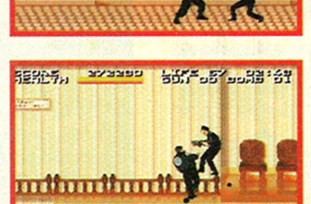
Nueva York (1929). La mafia esta en apogeo. La ciudad sirve de marco a esta fase. Sus escenarios son una maravilla.

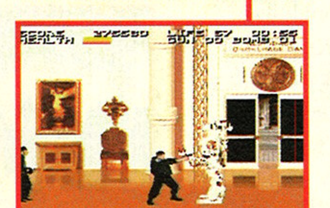








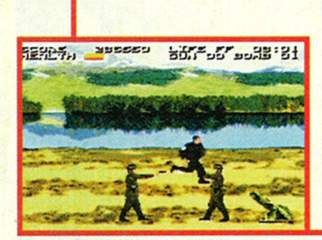








ALEMANIA



Los soldados del tercer Reich seran un duro obstaculo en vuestro camino, ya que pondran todo tipo de trabas a Walker.



LOS ANGELES



Corre el año 2144, y Kleindast esta distribuyendo una nueva droga. Tendreis que destruirla para salvar a la juventud.

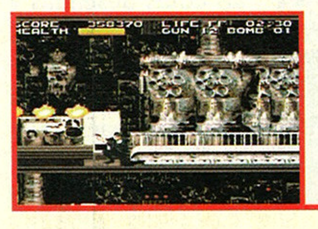




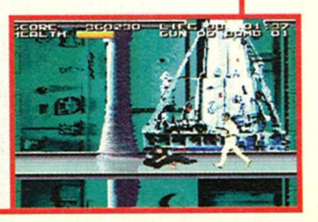


retará. Las siete fases del título tienen una gran variedad de escenarios, enemigos y, por supuesto, cuenta con el inevitable jefe final que está dispuesto a acabar con vuestras aspiraciones de victoria. Todo el juego se ha diseñado con gráficos digitalizados, logrando una gran calidad técnica y una vistosidad impresionante. En algunas fases apenas se producen cambios en la decoración de los escenarios. Este hecho y la dificultad del cartucho pueden resultar irritantes en determinados momentos. Los personajes también son digitalizaciones pero, exceptuando al protagonista que es la viva imagen de Van Damme, los enemigos son víctimas de una animaciones muy mecánicas que le restan vida al juego. El único que se acerca a la calidad de movimientos de Walker es Kleindast, que aparece sólo dos veces durante el juego. Los programadores se han esmerado con los dos protagonistas, aunque el control de Walker es complicado debido a ciertas animaciones. **TIME COP** tiene detalles magní-

LA FACTORIA

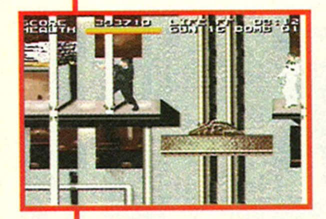
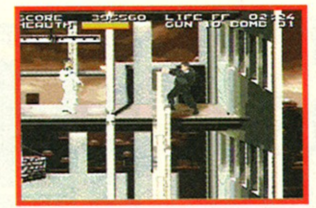
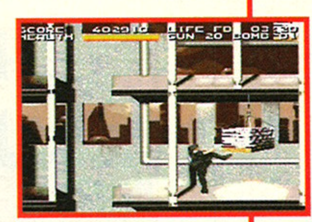


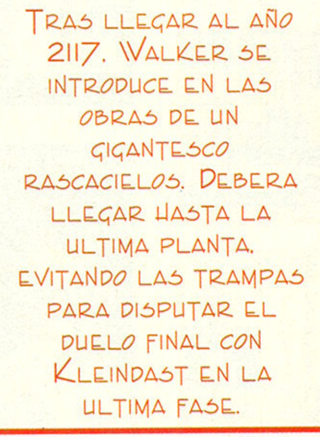
Kleindast esta a punto de salir al espacio para esparcir la droga en la atmosfera. Debereis impedirlo.





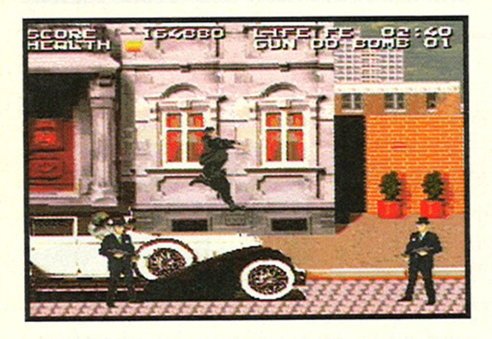
RASCACIELOS

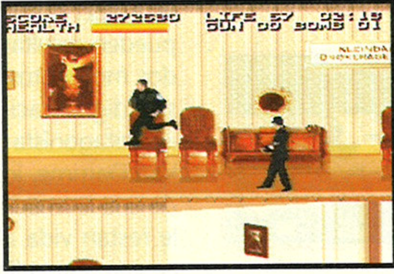








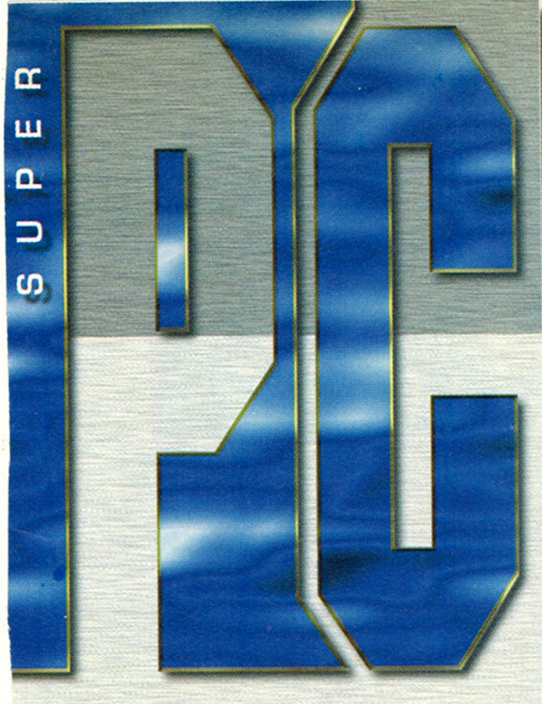

ficos, como el enorme tanque de la II Guerra Mundial, el dignísimo jefe final de la cuarta fase o el gigantesco pulpo que os espera en las profundidades del Pacífico. También merece una mención especial el trabajo ejecutado por los creadores para ambientar cada una de las fases de una manera diferente, sobresaliendo el duelo a bordo de un jet-pack entre Walker y Kleindast sobre la ciudad de Los Angeles. Gracias a estas excepciones, resulta perdonable que la mayoría de las fases sean lineales y que la jugabilidad del cartucho no sea de las más impresionantes que hemos visto hasta el momento. En el apartado melódico hallamos una serie de composiciones acorde con las épocas que visitaréis, pero con un toque discotequero que complementa perfectamente las acciones que tienen lugar en la pantalla del monitor. Este es sin duda uno de los apartados más destacados de **TIME COP**.



En definitiva, este cartucho se ha quedado en la mitad del camino para llegar a ser un gran juego. Al mismo tiempo que encontramos unos gráficos extraordinarios y unas melodías de película, comprobamos que la jugabilidad no alcanza las cotas deseadas y que, en determinados escenarios, el protagonista se encuentra fuera de lugar.

R. DREAMER





Imágenes, sonidos, demos interactivas y animaciones

CD-ROM DE REGALO

Coincidiendo con la llegada del verano, Super PC presenta a sus lectores una serie de temas de lo más refrescante. Un análisis de la última generación de ordenadores portátiles, un informe sobre programas dedicados al cine, un reportaje sobre los nuevos libros digitales y una colección de trucos inéditos que le hará más agradable y sencillo el trabajo con Windows y DOS.

SUPER PC

Nº26 ■ JULIO-AGOSTO 1995 ■ 895 PTAS.

COMUNICACIONES
Conectarse a Internet
ACCEDA A LA MAYOR BASE DE DATOS DEL MUNDO

CD-ROM DE REGALO
GRÁFICOS, ANIMACIONES, DEMOS EJECUTABLES, VÍDEO CLIP MPEG Y ACE OF THE DEEP Y UNA SELECCIÓN DE SHAREWARE

GRATIS DISQUETE
PROTECTORES DE PANTALLA
UTILIDADES PARA PROLONGAR LA VIDA DE SU MONITOR

Trucos para Windows y DOS
CONSEJOS INÉDITOS PARA PERSONALIZAR SUS PROGRAMAS

Cine en CD-ROM
DE LA PANTALLA GRANDE AL MONITOR

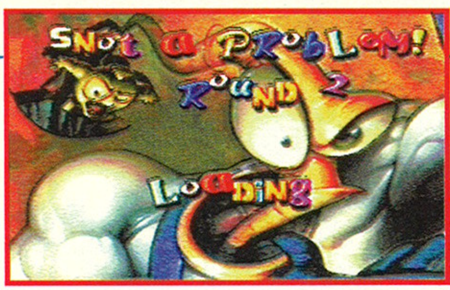
Libros digitales
LAS PUBLICACIONES EN CD, ESTRELLAS DE LA FERIA DEL LIBRO

PORTÁTILES
Rompa con las ataduras

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSON...

Salvapantallas para DOS y Windows

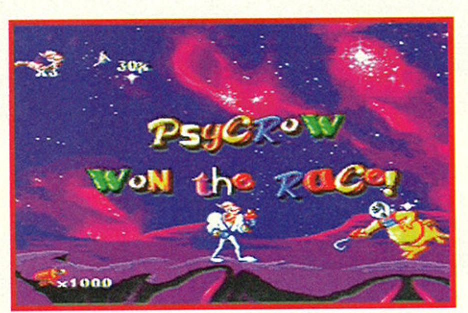




EARTHWORM JIM vuelve a la carga irrumpiendo con más fuerza que nunca en Mega CD. Para los que ya conocen a este personaje, sólo indicarles que en esta versión encontrarán más fases, nuevos personajes, melodías de gran calidad y una jugabilidad aplastante. No lo pienses más y entra en este increíble mundo de fantasía.

Por fin, una compañía ha decidido desarrollar un juego en condiciones para ***Mega CD***. Este hecho constituye toda una novedad, puesto que supone realizar un compacto sin basarse en imágenes de vídeo digitalizadas, donde se resta la jugabilidad hasta límites insospechados. Hasta el momento, hallar un lanzamiento con estas características en el soporte de **Sega** era una misión prácticamente imposible. **EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION**, manteniendo toda la magia de la versión original, ha introducido una serie de modificaciones que aportan los ingrendientes necesarios para llamar la atención tanto de los que tuvieron la oportunidad de disfrutar con las aventuras de esta genial lombriz, como para aquellos que se acerquen por primera vez a su particular mundo.





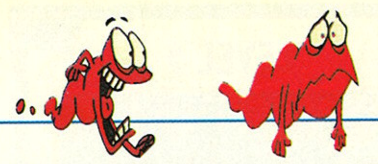
Jim vió la luz en los 16 bits de la compañía **Nintendo** con un título en el que debía transitar a lo largo de 7 fases. La posterior entrega para ***Mega Drive*** contaba con un nivel adicional llamado INTESTINAL DISTRESS. Ahora, en esta edición especial, se ha vuelto a incluir una fase totalmente nueva bajo el nombre de BIG BRUTY. Esta novedad ha sido realizada en honor de Nick Bruty, responsable del apartado gráfico del juego. Este mundo está habitado por extraños abejorros de gran tamaño, que picotearán el rostro del gusano si no termina con ellos a tiempo. Pero el adversario más temible es el que da nombre a la fase, Big Bruty. Esta terrible bestia puede bloquear el camino sin ningún tipo de pudor. Llega-

NEW JUNK CITY

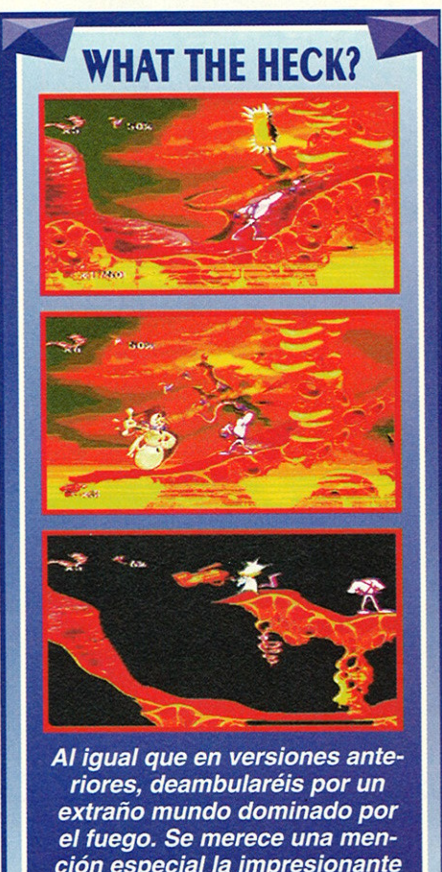


Permaneced atentos a la pantalla, pues en este nivel se ha añadido una zona completamente nueva. En ella, Jim deberá saltar de rampa en rampa para recuperar su traje y volver a ser un superhéroe.

VIAJE AL CENTRO

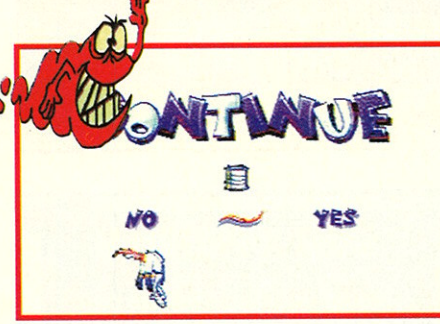


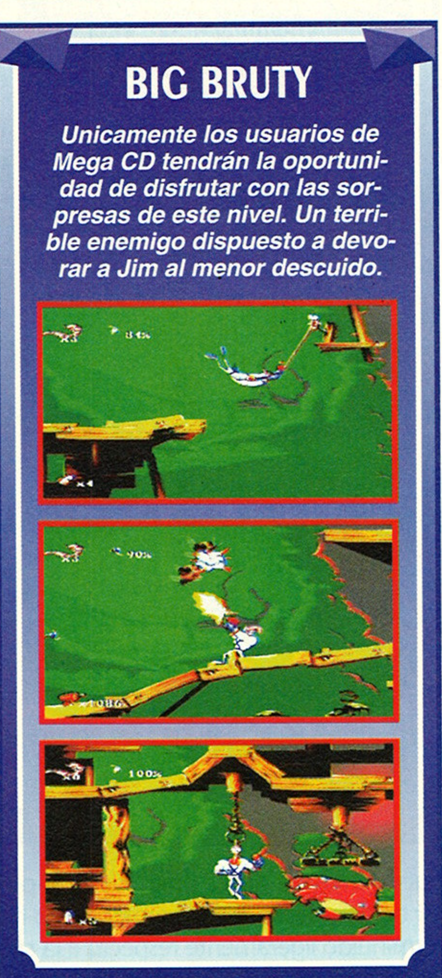




WHAT THE HECK?

Al igual que en versiones anteriores, deambularéis por un extraño mundo dominado por el fuego. Se merece una mención especial la impresionante banda sonora que acompaña a Jim durante toda la fase.





BIG BRUTY

Unicamente los usuarios de Mega CD tendrán la oportunidad de disfrutar con las sorpresas de este nivel. Un terrible enemigo dispuesto a devorar a Jim al menor descuido.



DOWN THE TUBES

En este nivel acuático se ha introducido una pequeña novedad. Ahora no veréis sólo el fondo bajo las ondulaciones submarinas, sino toda la pantalla. De este modo, se logra un efecto más realista.





AMOR DE MADRE



do a este punto, será preciso acercarse hasta ella para librarse de su presencia y poder continuar hacia adelante. Sin embargo, éste no es el único cambio del juego. Así en la primera fase os encontraréis con un complejo subnivel, en el que Earthworm Jim se tendrá que deslizar por escurridizas plataformas en busca de su preciado traje y de sus armas. De lo contrario, la situación

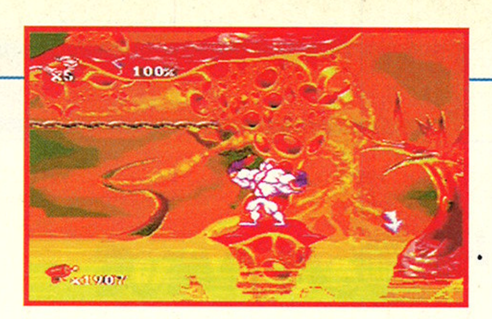


DE LA TIERRA

TUBE RACE



Una apasionante carrera contra el reloj y los obstáculos que se encuentran por el camino. Tened mucho cuidado con el mini-submarino. Si explota por las constantes colisiones, habréis perdido una vida.

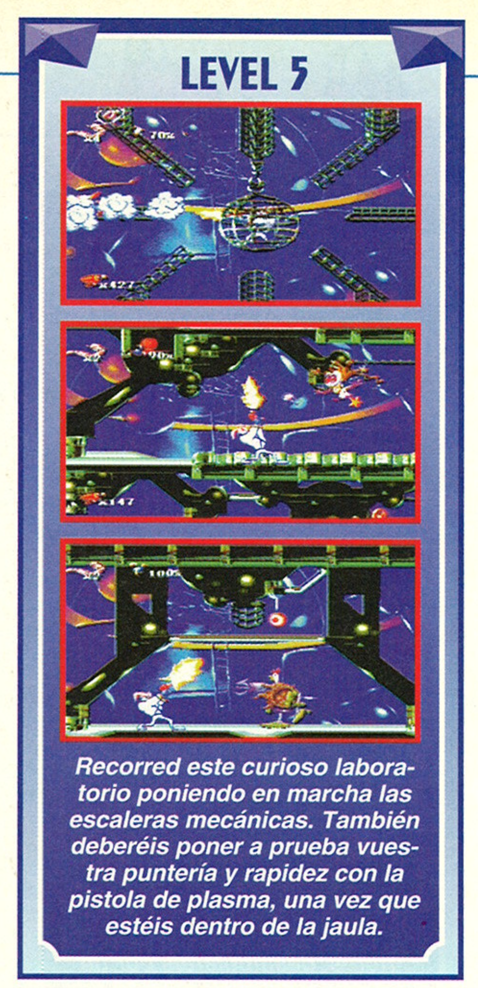


SNOT A PROBLEM

Medid vuestras fuerzas con una figura del puenting. Este pequeño individuo os pondrá contra las cuerdas, si no tenéis mucho cuidado. Ojo con el ser de la charca, ya que os puede dar un disgusto.



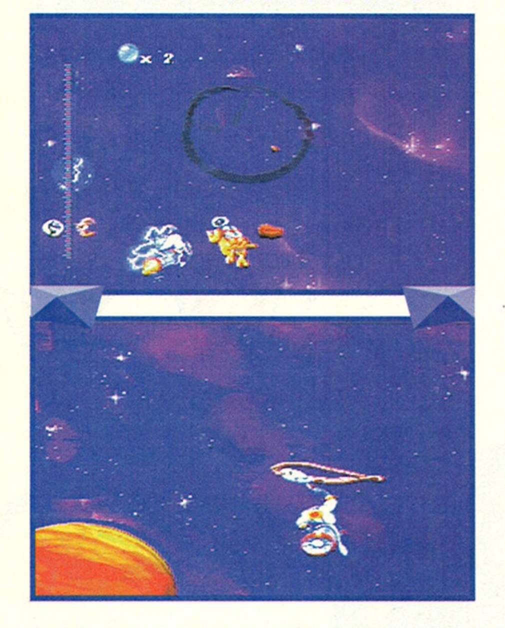
LEVEL 5



Recorred este curioso laboratorio poniendo en marcha las escaleras mecánicas. También deberéis poner a prueba vuestra puntería y rapidez con la pistola de plasma, una vez que estéis dentro de la jaula.

ANDY ASTEROIDS





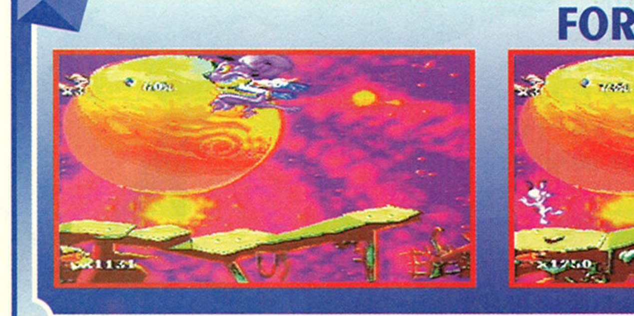
puede adquirir tintes dramáticos. A pesar de que el tamaño del protagonista ha disminuido ligeramente respecto a la entrega para ***Super Nintendo***, sus movimientos resultan muy fluidos e incluso se ha utilizado un mayor número de *frames* para su animación.

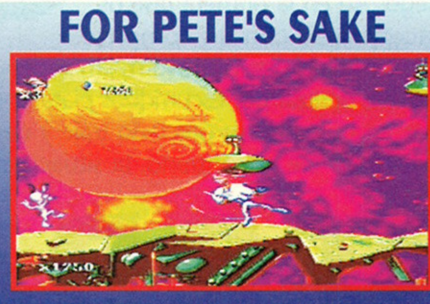
Sin duda alguna, merece una mención especial el apartado musical, que ha mejorado con respecto a entregas anterio-

VUELTA AL RUEDO



FOR PETE'S SAKE





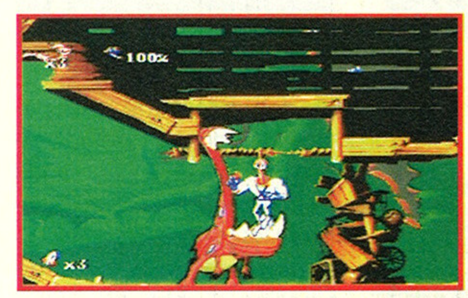






INTESTINAL DISTRESS

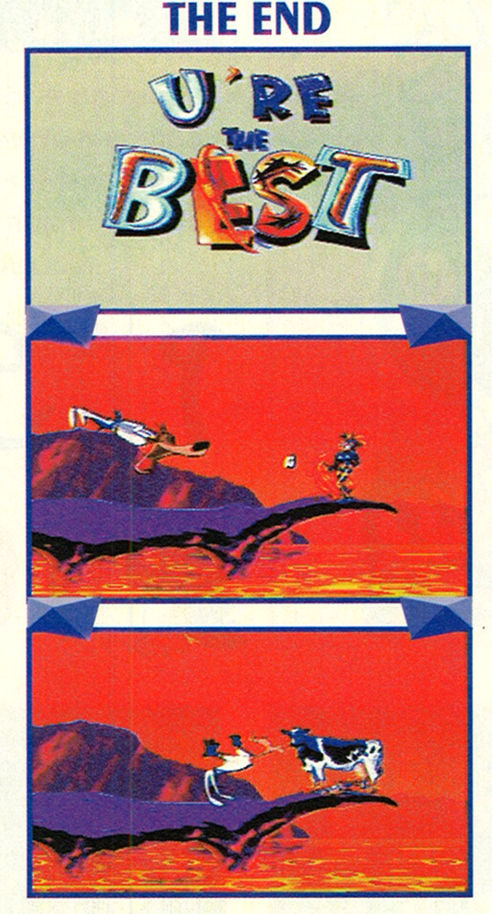
Esta fase es exclusiva de las versiones para Mega Drive y Mega CD. El aparato digestivo de una bestia sin nombre sirve de marco para las aventuras de EARTHWORM JIM. Espero que no os corte la digestión.

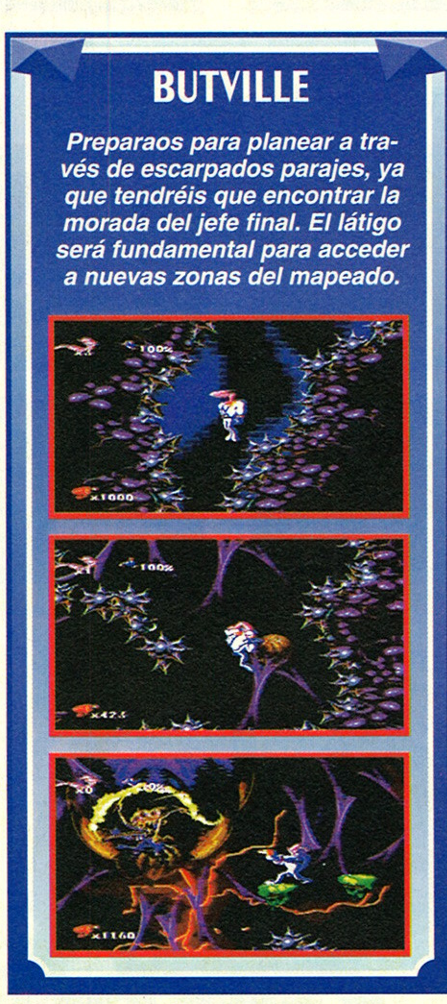


res. Cada fase cuenta con su propia melodía que, además de una excelente interpretación, posee una calidad técnica difícil de superar. No obstante, la versión para ***Super Nintendo*** ya había conseguido alcanzar unas cotas sobresalientes en este apartado, gracias a sus pegadizas y variadas canciones. Afortunadamente, este lanzamiento ha superado lo insuperable. **EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION** podría situarse a la cabeza de los títulos plataformeros para ***Mega CD***, sin olvidarnos de joyas como SONIC CD, FLINK o MICKEYMANIA. Esperamos que otras compañías tomen ejemplo y nos soprendan con lanzamientos de este calibre, puesto que siempre serán recibidos con los brazos abiertos por los sufridos usuarios del formato de **Sega** debido a su escaso catálogo de software.

R. DREAMER

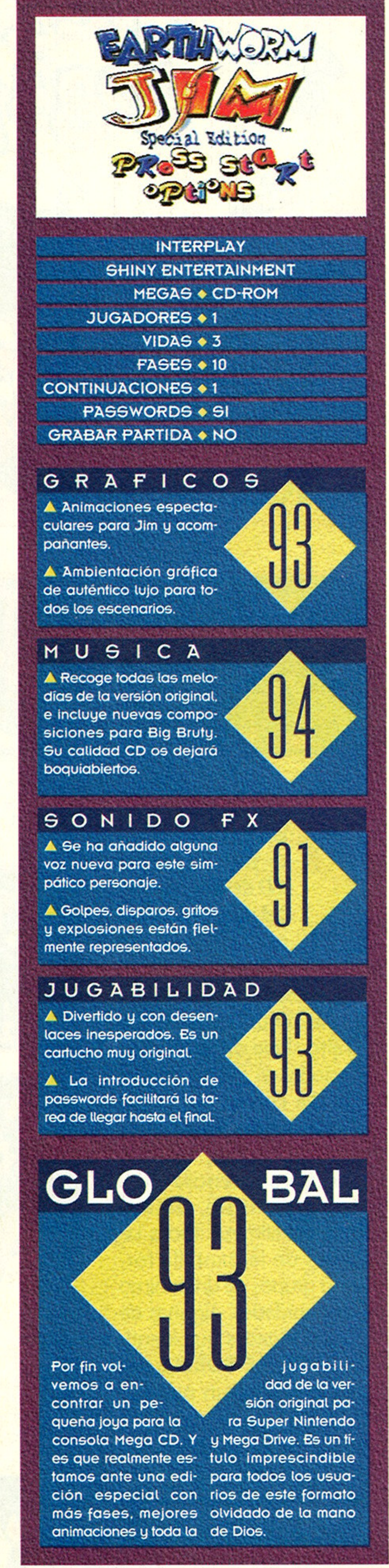
THE END





BUTVILLE

Preparaos para planear a través de escarpados parajes, ya que tendréis que encontrar la morada del jefe final. El látigo será fundamental para acceder a nuevas zonas del mapeado.



INTERPLAY
SHINY ENTERTAINMENT
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ 1
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 93
▲ Animaciones espectaculares para Jim y acompañantes.
▲ Ambientación gráfica de auténtico lujo para todos los escenarios.

MUSICA 94
▲ Recoge todas las melodías de la versión original, e incluye nuevas composiciones para Big Bruty. Su calidad CD os dejará boquiabiertos.

SONIDO FX 91
▲ Se ha añadido alguna voz nueva para este simpático personaje.
▲ Golpes, disparos, gritos y explosiones están fielmente representados.

JUGABILIDAD 93
▲ Divertido y con desenlaces inesperados. Es un cartucho muy original.
▲ La introducción de passwords facilitará la tarea de llegar hasta el final.

GLOBAL 93
Por fin volvemos a encontrar un pequeña joya para la consola Mega CD. Y es que realmente estamos ante una edición especial con más fases, mejores animaciones y toda la jugabilidad de la versión original para Super Nintendo y Mega Drive. Es un título imprescindible para todos los usuarios de este formato olvidado de la mano de Dios.







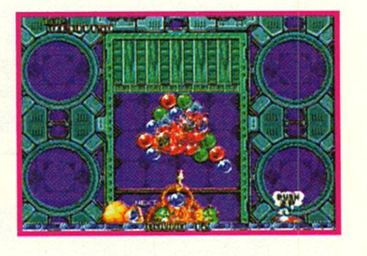
Cuando el loco mundo de la programación parece moverse por consignas como «el más difícil todavia», aún hay personas inteligentes que apuestan decididamente por la diversión sin grandes complicaciones.

PASATELO POMPA









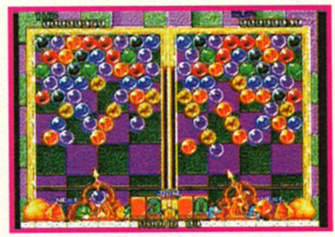
PUZZLE BOBBLE es la conversión directa para ***Neo Geo CD*** de la recreativa del mismo nombre que apareció en nuestros salones hace ya algunos meses. Como recordaréis más de uno, este juego de **Taito** sigue con pequeñas variaciones el esquema que en su día convirtió a PUYO PUYO en el máximo exponente del género.

Su mecánica es sencilla y trepidante. Consiste, básicamente, en eliminar todas las pompas de la pantalla formando grupos de un mínimo de tres unidades. Algunas de las peculiaridades que identifican a **PUZZLE BOBBLE** son la utilización de un puntero para dirigir las burbujas (sistema similar al empleado en los títulos de billar), y el descenso progresivo del espacio de pantalla tras sobrepasar el tiempo pertinente. Aunque no se incluyen las magias de la versión para ***Super Nintendo***, esos dos elementos suponen una dosis extra de emoción al obligarnos a extremar nuestra atención y, sobre todo, nuestra puntería.

El modo de un solo jugador (que cuenta con cuatro niveles de dificultad, treinta niveles diferentes y una opción de salvar partida) resulta muy divertido, aunque un tanto corto al disponer de continuaciones infinitas. Para terminar sus treinta niveles sólo tendremos que dar rienda suelta a nuestros deseos, ya que éstos nos pedirán siempre un último intento, y luego otro más. Es una lástima que no hayan seguido el ejemplo de la versión de cuatro megas para ***SNES***, que cuenta con más niveles y con otros elementos como magias, rayos y

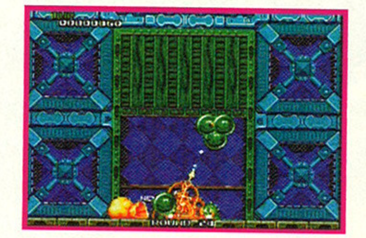












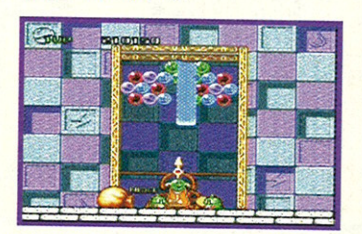




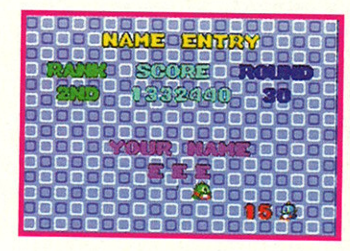
VERSION SUPER NINTENDO



CON EL NOMBRE DE BUST A MOVE, ES UNA VERSION DEL MISMO JUEGO DONDE SE HAN INCORPORADO ELEMENTOS NOVEDOSOS Y SOLO EN CUATRO MEGAS.



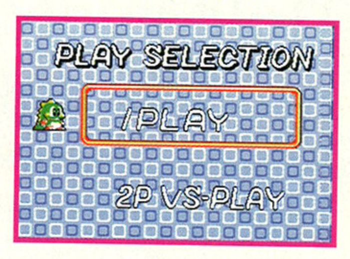
RECORDS



DIFICULTAD



MODOS



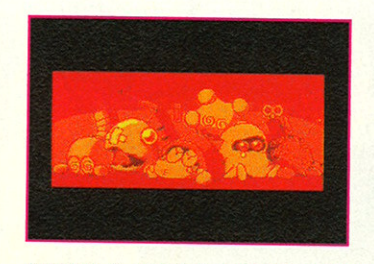
explosiones que lo hacen más atractivo. Pero si hay una modalidad que brilla con luz propia en **PUZZLE BOBBLE** es la opción de dos jugadores simultáneos. Al igual que en otras joyas del género como PUYO PUYO, DR. ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE o HEBEREKE NO POPOON, en el modo versus encontraremos emoción y diversión a raudales. Además, y como bien podréis imaginar, tendremos unas contiendas de las que hacen antología.

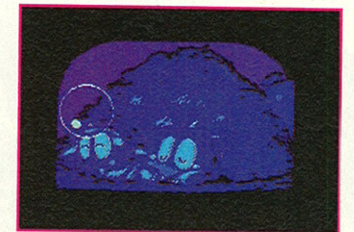
A un buen nivel, pero sin alcanzar las cotas deseadas de jugabilidad, encontraremos el diseño gráfico del conjunto de escenarios (marcos y fondos de pantalla). Aunque coloristas y brillantes, resultan un tanto fríos y elementales para las posibilidades de *Neo Geo*. Algo similar podríamos decir de la ambientación sonora y musical del programa que, pese a su indudable calidad son bastante escasas: una melodía y no más de una decena de efectos sonoros.

Estos pequeños detalles restan algunos enteros al conjunto, pero aún así **PUZZLE BOBBLE** tiene un ingrediente fundamental, su extraordinaria jugabilidad, para pasar con nota cualquier examen. En dos jugadores, pocos lanzamientos están a su altura.

DE LUCAR

FINAL



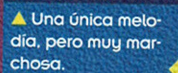




PUZZLE BOBBLE

	TAITO
	TAITO
MEGAS	32/CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	30
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 84
▲ Idéntico al de la máquina. Sencillo y colorista.
▼ Las explosiones de las pompas son sosas.



MUSICA 84
▲ Una única melodía, pero muy marchosa.
▼ Algunas músicas más no le vendrían mal.



SONIDO FX 85
▲ Los efectos amenizan el juego.
▼ Su calidad es inversamente proporcional a su cantidad.



JUGABILIDAD 90
▲ Sencillo y divertido. El modo de dos jugadores garantiza la diversión.
▼ El modo de un jugador es corto.

GLOBAL 87

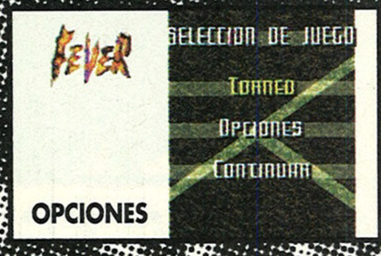
Una fiel conversión de la recreativa que no deben perderse los amantes de los programas para dos jugadores simultáneos. PUZZLE BOBBLE es simple en su apariencia, pero engancha desde el primer momento. Las novedades de SNES le convertirán en el heredero de PUYO PUYO.

OLOR A RED













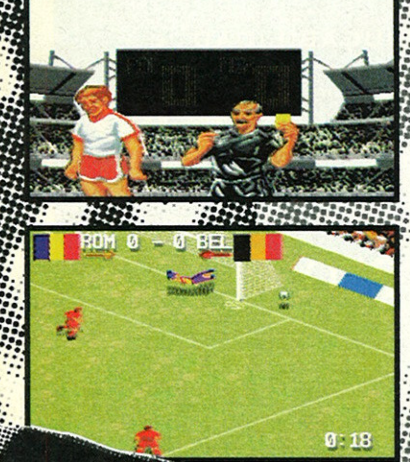




Tras WORLD CUP USA' 94, US Gold vuelve a probar suerte en el mundo del fútbol. Este título con

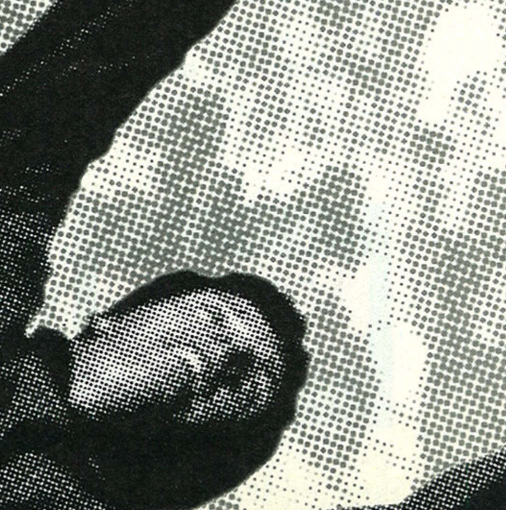








En sólo unos meses han llegado hasta nosotros los magníficos INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER y SOCCER SHOOT OUT, ambos para ***Super Nintendo***. Durante este tiempo los usuarios de ***Mega Drive*** han tenido que conformarse con los discretos STRIKER y DINO DINI'S SOCCER, que fue convertido poco después para ***SNES***. Sin embargo, en esta ocasión los 16 bits de **Sega** y de **Nintendo** van a disfrutar de un lanzamiento simultáneo para ambos sistemas, circunstancia que no se producía desde la aparición el pasado verano de WORLD CUP USA' 94. Este lanzamiento fue obra también de **US Gold**, autores de **FEVER PITCH**. Este nuevo título utiliza la perspectiva isométrica como única posibilidad para seguir los partidos. Los *sprites* de los jugadores tienen un tamaño considerable, gran rapidez y mucha variedad en todos sus movimientos. Los programadores se han esmerado en conseguir una extraordinaria calidad gráfica, aunque también han optado por la jugabilidad y la simplicidad en el control de los clásicos juegos de recreativa. Prueba de ello es la escasa diversidad de opciones, que sólo permite elegir entre partidos amisto-

















FEVER PITCH

US GOLD	
US GOLD	
MEGAS	16
JUGADORES	2
VIDAS	1
FASES	2
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Grandes sprites de los jugadores. Rápidos y variados movimientos.

▼ Los cinemas son pobres.



MUSICA

▼ La repetición de la melodía que acompaña a este cartucho.

▼ La variedad no es su fuerte.



SONIDO FX

▲ El sonido refleja los diferentes lances del juego.

▲ Una voz digitalizada explica todos los elementos.



JUGABILIDAD

▲ La posibilidad de utilizar el juego sucio.

▲ El control de los jugadores resulta muy sencillo.



GLOBAL 85

La jugabilidad, la rapidez y la sencillez son los elementos en los que se basa US Gold para lograr un cartucho que hará las delicias de los aficionados al fútbol de recreativa. El mérito de FEVER PITCH radica en ser un juego divertido, pero con una considerable limitación de opciones.

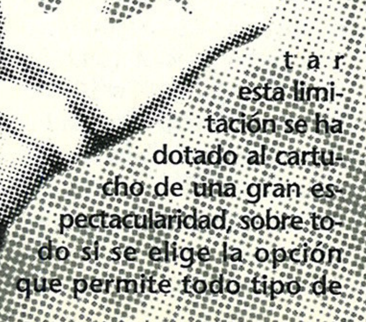
perspectiva isométrica apuesta por la jugabilidad, aunque tiene una escasa variedad de opciones.

sos y una competición a modo de eliminatoria en la que los rivales son, de forma sucesiva, las selecciones de los diferentes países de Africa, Asia, Europa y América. Después de vencer a todos los conjuntos, el reto será la selección mundial. Para contrarrestar esta limitación se ha dotado al cartucho de una gran espectacularidad, sobre todo si se elige la opción que permite todo tipo de juego sucio, o el impracticable terreno en el que el bote del balón resulta totalmente impredecible. Además, **FEVER PITCH** presenta interesantes detalles como poderes especiales para algunos jugadores, y un sistema de lanzamiento de faltas basado en símbolos móviles. De este modo, podremos determinar con bastante exactitud la dirección y la altura de los disparos. Los cinemas repetitivos y de escasa calidad, y la pesada música son los principales defectos de un juego que no llega a alcanzar la calidad de los últimos lanzamientos para ***Super Nintendo***. Pese a todo, supera con creces a los simuladores aparecidos este año para ***Mega Drive***.

J. ITURRIOZ
















AZUL COMPACTO

Después de una temporada en la que los únicos juegos aparecidos para Mega CD eran aburridas aventuras en *Full Motion Video*, las cosas vuelven al universo plataformero con la llegada de LOS PITUFOS, un entretenido compacto que hará las delicias de los más pequeños.



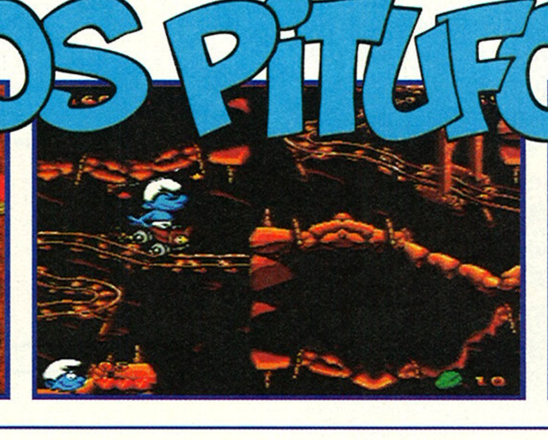
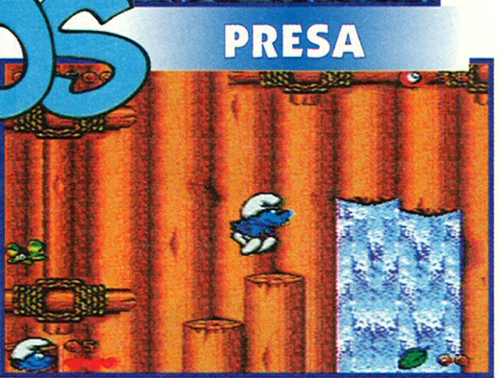


Los brujos siempre serán malvados, y quién mejor para demostrar esta teoría que el temible Gargamel. Este hechicero se ha propuesto acabar con los duendes azules de una vez por todas, después de sus múltiples fracasos anteriores. Con este objetivo, ha manos en la masa. Sin embargo, esta tarea no será tan sencilla como cree.

Siempre he sido de los que prefieren los juegos para *Mega Drive* convertidos a *Mega CD* con algún extra sonoro, antes que padecer los intragables lanzamientos de *Full Motion Video*. La causa radica en que estos últimos eran divertidos al principio, pero con

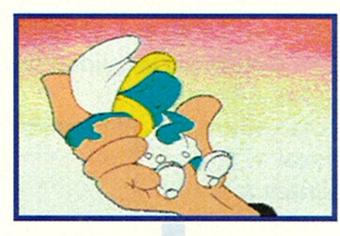
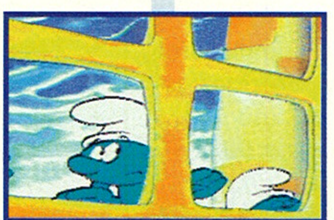
LOS PITUFOS

SELVA NEGRA

PRESA



diseñado unas trampas muy especiales, adecuadas a cada tipo de Pitufo. De este modo, para Bromista ha realizado un paquete sorpresa, a Goloso le ha cocinado un gran pastel de cumpleaños explosivo, y para el insoportable Filósofo que mejor que un libro trampa. Tras capturar a estos inocentes personajes, el malvado brujo espera a que el resto de los Pitufos acudan al rescate para capturar a todos con las

el paso del tiempo llegan a cansar. Por el contrario, nadie es capaz de apagar la magia de los juegos clásicos como los *beat'em up* y los arcades en general. Así, después de clásicos compactos como FINAL FIGHT, FLINK o SONIC CD, la compañía francesa **Infogrames** nos acerca la enésima versión de las aventuras de estos simpáticos duendecillos azules.

Tras una rápida contempla-

GRUTA











LAGO







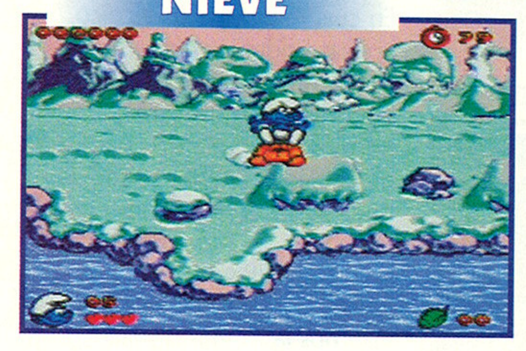








NIEVE

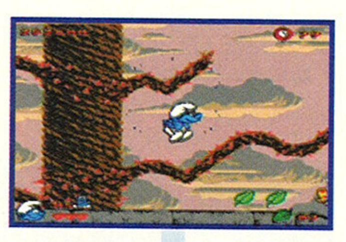


En la intro del juego, Infogrames ha utilizado la técnica de escanear los fondos para superponer las animaciones de todos los personajes.

ANIMACION DE LUJO



ción de la intro animada (una de las mejores que hemos visto para *Mega CD*), nos encontramos con una copia exacta de las versiones para *Mega Drive* y *Super Nintendo*. Esta nueva entrega sólo ha mejorado en el apartado sonoro, donde se ha incluido una gran variedad de efectos digitalizados como son algunas voces que sustituyen a los sonidos generados por el chip en los otros cartuchos. La música, sin dejar de ser la misma de siempre, se ha reversionado y suena bastante bien. En el resto de apartados, **LOS PITUFOS** es un entretenido arcade con la dosis justa de jugabilidad y unos gráficos detallados y coloristas. Sólo peca de una excesiva linealidad en su desarrollo. Una buena compra para los que no poseen anteriores versiones.





THE PUNISHER



INFOGRAMES
INFOGRAMES
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 5
FASES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ La intro es magnífica y ocupa toda la pantalla.

▼ El resto de gráficos igual que los de Mega Drive.



MUSICA

▲ Gran variedad de melodías, compuestas para Mega CD.

▼ Siguen sin ajustarse al juego.



SONIDO FX

▲ Los ruidos de Mega Drive han sido sustituidos por digitalizaciones.

▲ Por primera vez, los Pitufos hablan.



JUGABILIDAD

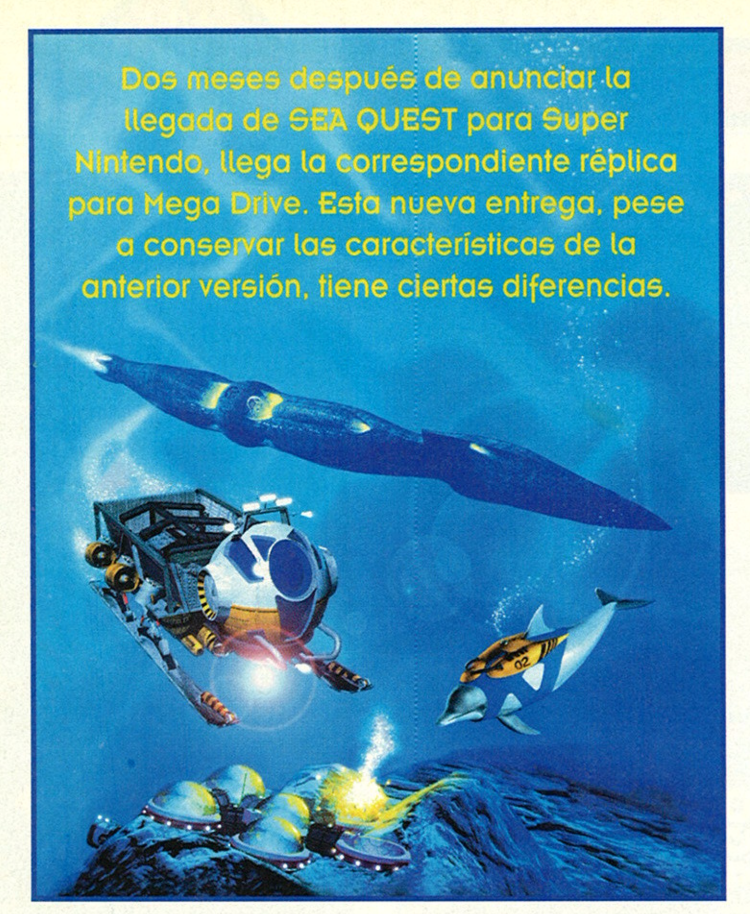
▲ El adecuado control del personaje y sus múltiples acciones.

▼ Las fases son demasiado rectas.



GLOBAL 86

Después de realizar un trabajo competente en Mega Drive, Infogrames realiza una buena versión para Mega CD, que sólo mejora en el apartado sonoro. Sin ser una maravilla, éste es uno de los pocos exponentes del género plataformero en CD. Entretenido y recomendable.





UNA AVENTURA PASADA POR AGUA

SEA QUEST es uno de esos juegos que o te encanta, o lo odias. El por qué de este desequilibrio en cuanto al aprecio de este programa estriba en las peculiaridades de su estructura. Debido a la lentitud de su desarrollo, el perfil de jugador tiene que ser muy especial y no demasiado habitual entre los usuarios de consola, más acostumbrados a respuestas inmediatas y acción desenfrenada. **SEA QUEST** es una aventura submarina en la que, a los mandos de un submarino equipado con numerosas subnaves especiales, acometeremos una gran variedad de misiones. De esta manera, un jugador paciente y con la suficiente entereza como para luchar contra los fatales designios que los programadores nos han obsequiado en cada una de las fases, tratará de ir subiendo puestos en el escalafón militar hasta alcanzar la categoría de almirante.

En cuanto al aspecto técnico, apenas podemos poner reparos. Ambientación perfecta, decorados oscuros pero soberbios, movimientos y animaciones acertadas y, sobre todo, un apartado sonoro de cine. Si ya en *Super Nintendo* nos sorprendimos con las melodías, en *Mega Drive* observaremos la misma genialidad con soberbios efectos de sonido que nos trasladan a la misma fosa de Las Marianas. **SEA QUEST** es, en definitiva, una

MISION 1





Cuadro de Mandos



Tendrás control total de la situación gracias al completo cuadro de mandos del potente submarino.

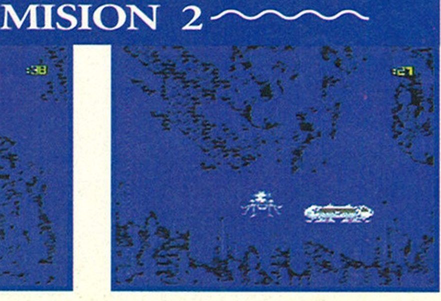
Información



Los mensajes enviados desde la central de operaciones marcarán tu rumbo a seguir.

MISION 2

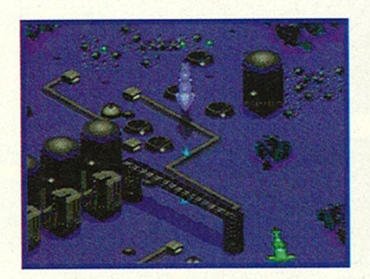




MISION 3



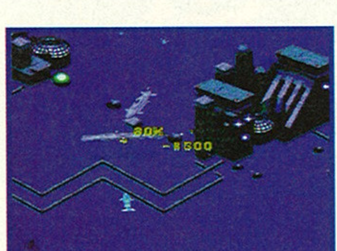




MISION 4

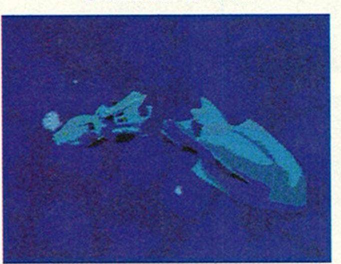




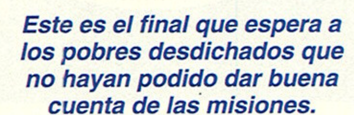


Game Over





Este es el final que espera a los pobres desdichados que no hayan podido dar buena cuenta de las misiones.





Mapa



Consulta el mapa para seguir el camino adecuado.

Peces

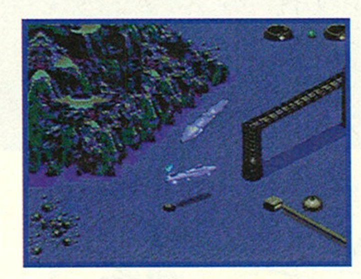
Si matamos a estos peces, seremos penalizados

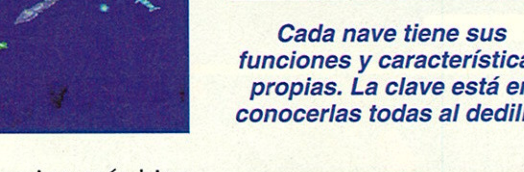


Naves



Cada nave tiene sus funciones y características propias. La clave está en conocerlas todas al dedillo.





odisea submarina más bien pausada con alguna que otra fase de acción. No obstante, tiene la entidad suficiente para no defraudar a los que deseen toparse con algo diferente y de calidad en el universo de los videojuegos.

THE SCOPE

MISION 5



BLACK PEARL
SCULPTURED SOFTWARE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO



GRAFICOS

▲ Gran realismo y calidad en todos los escenarios.

▲ La ambientación submarina es más que soberbia.



87

MUSICA

▲ Melodías suaves y tranquilas.

▲ Un poco de marcha en las fases de más acción no vendría mal



88

SONIDO FX

▲ Las detonaciones submarinas y los disparos.

▼ Echamos de menos algo más de variedad.



88

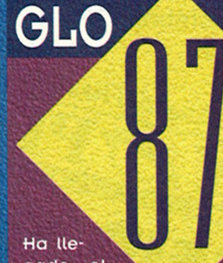
JUGABILIDAD

▲ Se incorporan nuevos detalles como la existencia de peces que, de matarlos, nos restarán puntuación.



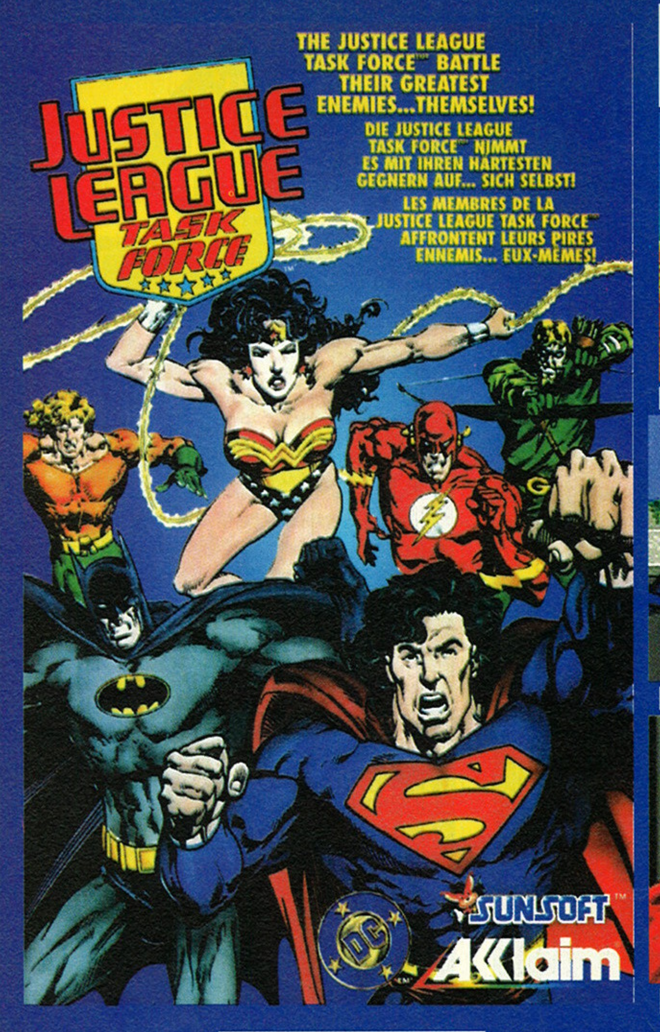
87

GLOBAL



87

Ha llegado el turno de admirar este programa en Mega Drive. Un juego peculiar en su desarrollo que tendrá tantos detractores como admiradores. Personalmente, acepto con mucho agrado las novedades que se escapan de lo convencional en los catálogos de videojuegos.







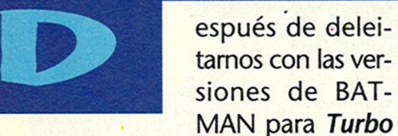








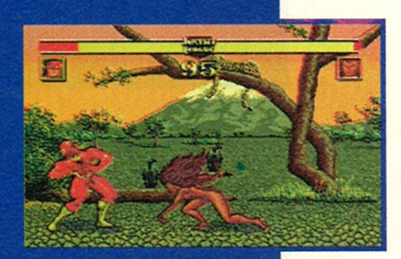
Y LAS CAÑAS SE TORNARON LANZAS



Después de deleitarnos con las versiones de BATMAN para *Turbo Grafx, NES, Mega Drive* y *Game Boy*, esta compañía parecía consolidarse como una de las mejores cuando de superhéroes se trataba. Pero llegó SUPERMAN que, sin ser ninguna catástrofe, no alcanzaba ni de lejos la calidad de las anteriores producciones. Casi dos años después de esta fallida producción, **Sunsoft** vuelve a las andadas con dos lanzamientos repletos de guardianes de la ley y la justicia. Sus nombres, THE DEATH
















More Darkseid Threats! page 14

50¢

DAILY PLANET

DARKSEID DECLARES WAR ON EARTH!

NO NATION SAFE, PANIC IN THE STREETS!

PERSONAJES

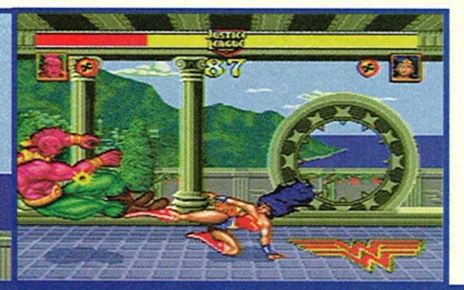
MEGA DRIVE













SUNSOFT
CONDOR
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

La compañía Sunsoft ha reunido en un cartucho a los más famosos superhéroes de todos los tiempos. La Liga de la Justicia está preparada para entrar en acción inmediatamente.

GRAFICOS

▲ Los sprites están animados con bastante detalle.

▼ El colorido de los fondos resulta detestable.



MUSICA

▲ Algunos sampleados dan un nuevo aire a las músicas.

▼ Las melodías son flojas.



SONIDO FX

▲ La terrorífica voz de Darkseid se escucha con una claridad inusitada.

▼ El resto es vulgar y repetitivo.



JUGABILIDAD

▲ El control de los personajes y las magias .

▼ Escaso número de enemigos y su poca dificultad.



AND RETURN OF SUPERMAN, un *beat'em up* bastante soso, y **JUSTICE LEAGUE TASK FORCE**, en el que los héroes se enfrentan en una lucha al estilo de STREET FIGHTER 2. Estamos ante un arcade cuya única finalidad es la de entretener a los fanáticos del universo **Marvel**. Este título de lucha resulta de una simpleza extrema. Dispone de seis personajes con poderes mágicos diversos (algunos mas espectaculares que otros). Entre los protagonistas fundamentales, destacan con luz propia Flash y Wonder Woman por su facilidad de control. Con ellos, concluir la aventura será un juego de niños. En cuanto a





los gráficos, a pesar de estar bien animados, no se parecen en exceso a los personajes.Los fondos tienen un cromatismo difuminado. Las músicas son apropiadas y cuentan con algunos instrumentos digitalizados. Un juego pasable al que no debemos prestarle mas atención que la que merece. Otro resbalón en la formidable trayectoria de **Sunsoft**.

THE PUNISHER



GLOBAL

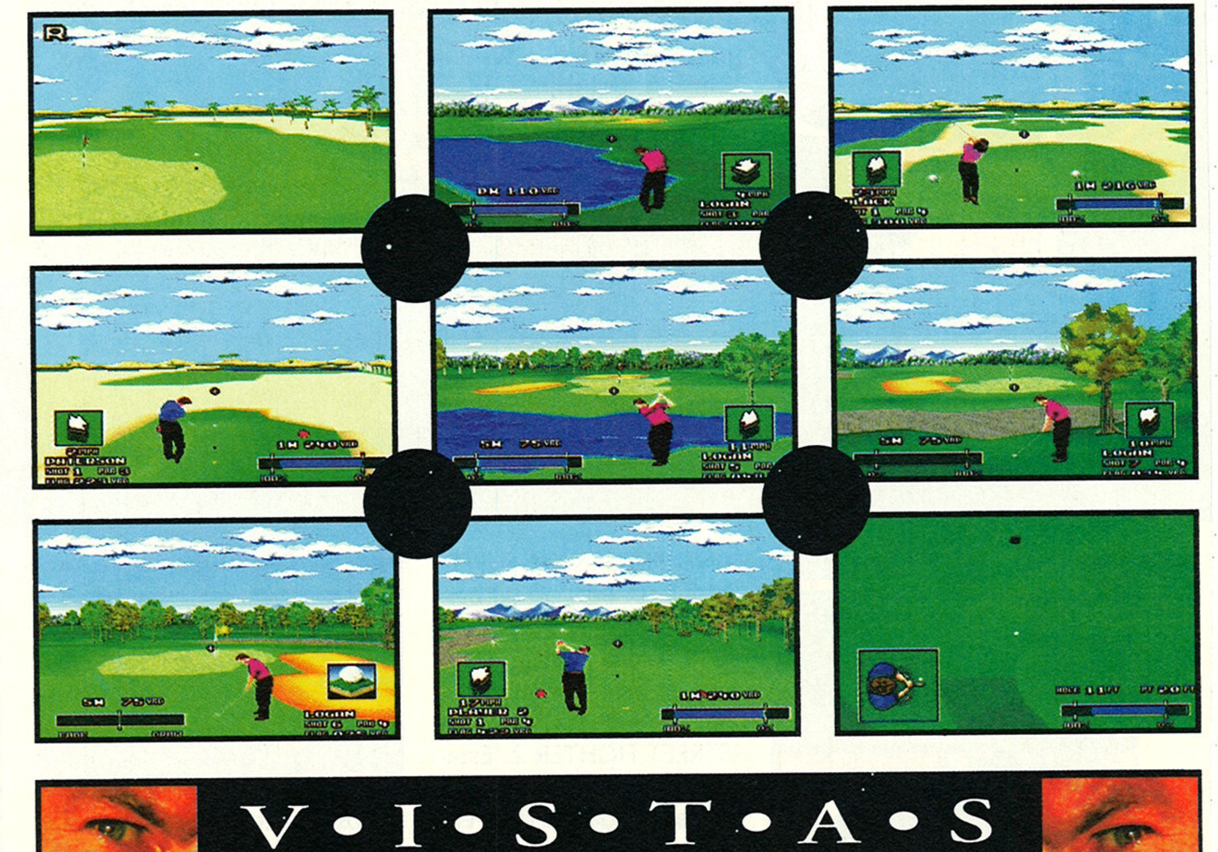


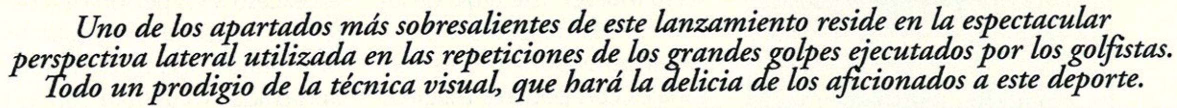
La poca fortuna que acompaña a los lanzamientos inspirados en superhéroes sigue presente en JUSTICE LEAGUE. Estamos ante una producción que destaca únicamente por reunir a los héroes más famosos en un cartucho. Sólo recomendado para los fanáticos y aficionados del cómic.

WORLD M

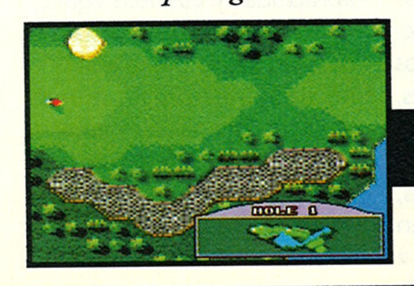
Después de una larga sequía, el golf vuelve a los 16 bits de Nintendo de la mano de Virgin. El nuevo cartucho se mantiene en la línea de los clásicos simuladores, y no realiza nuevas aportaciones reseñables a este género.

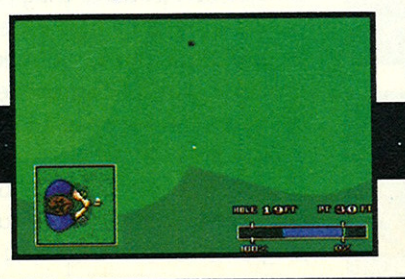
Aunque el número de simuladores de golf aparecidos para *Super Nintendo* más allá de nuestras fronteras es muy extenso, los usuarios españoles han tenido que conformarse con tres lanzamientos. El primero, en Abril de 1992, fue JACK NICKLAUS GOLF de **Trade West** que apareció casi al mismo tiempo que HOLE IN ONE GOLF de **Hal.** Tampoco se hizo esperar mucho PGA TOUR GOLF, la versión para **Nintendo** de la saga de **Electronic Arts** que ya va por la cuarta entrega para *Mega Drive.* En menos de tres meses salieron el mismo número de títulos, por lo que todo hacía predecir una fructífera producción en este género. Sin embargo desde entonces no había vuelto a aparecer ningún juego de golf, hecho que no deja de ser una auténtica sorpresa. Con **WORLD MASTERS GOLF** se vuelve a los conceptos tradicionales de un deporte en el que hace mucho tiempo que no se hacen innovaciones reseñables. El sistema para controlar la potencia y la precisión de los golpes es similar al utilizado en la saga de **Electronic Arts.** Su aspecto más destacado es la espectacular vista lateral utilizada en las repeti-

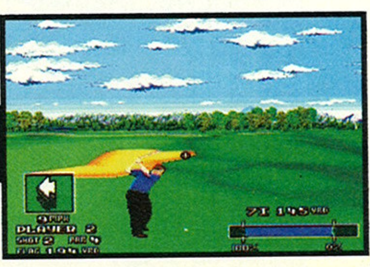




Uno de los apartados más sobresalientes de este lanzamiento reside en la espectacular perspectiva lateral utilizada en las repeticiones de los grandes golpes ejecutados por los golfistas. Todo un prodigio de la técnica visual, que hará la delicia de los aficionados a este deporte.









ASTER GOLF

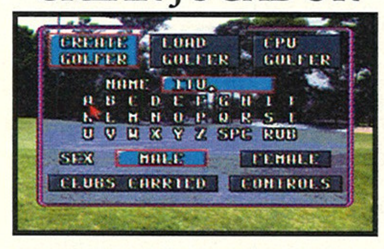
PRESS START

VIRGIN
ARC
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

CAMPOS

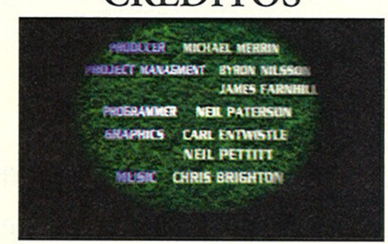


CREAR JUGADOR





CREDITOS

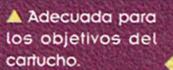


OPCIONES









OPCIONES JUEGO



PALOS

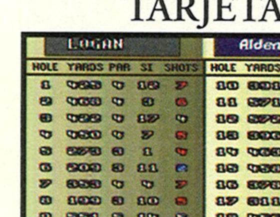




PASSWORDS



TARJETA



TORNEO



REPETICION

ciones. En este título se incluyen las posibilidades de crear jugadores y la opción de elegir entre cuatro campos. Además, también se añade el modo práctica: sólo o contra otro jugador en uno o más hoyos.

El diseño y su representación gráfica son impecables, destacando por su colorido y por la variedad de elementos utilizada en los mismos. La faceta menos lograda del programa se produce cuando se alcanza el *green*. En ese momento, únicamente se dispone de una vista aérea en la que es difícil apreciar la pendiente. Este aspecto deja bastante que desear en comparación con las redes cuadriculadas incluidas en otros simuladores. Este apartado constituye toda una losa para un juego que, en términos generales, cumple con su cometido aunque no hace ninguna aportación original.

JAVIER ITURRIOZ

GRAFICOS — 84

▲ Espectacularidad en el diseño y en el colorido de los campos.

▲ La vista de las repeticiones.

MUSICA — 73

▲ Adecuada para los objetivos del cartucho.

▼ No presenta variedad en este aspecto.

SONIDO FX — 71



▲ Acompañan la práctica de este deporte.

▼ Poca gama, sólo los golpes y gritos del público.

JUGABILIDAD — 75

▲ El control es sencillo desde un primer momento.

▼ Al llegar al green no se aprecian las pendientes.

GLOBAL — 76



Virgin ha confiado en la compañía ARC para desarrollar un cartucho que mantiene los esquemas tradicionales. Sin embargo, la incorporación de una perspectiva espectacular no es suficiente para justificar un programa con importantes carencias en cuanto a su jugabilidad.

PALABRAS + IMÁGENES + SONIDO + ANIMACIÓN + VÍDEO + TÚ = MULTIMEDIA

Los int
cambi

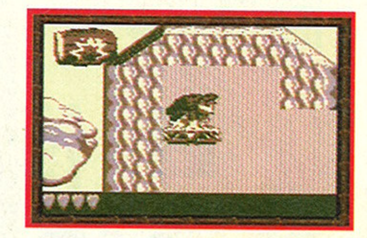


Imprescindible para saber **Cómo Funcionan las Cosas.** Más de 200 inventos, desde el teléfono hasta el telescopio, pasando por la bombilla o el laser Dirigido a todos los públicos a partir de los 7 años.

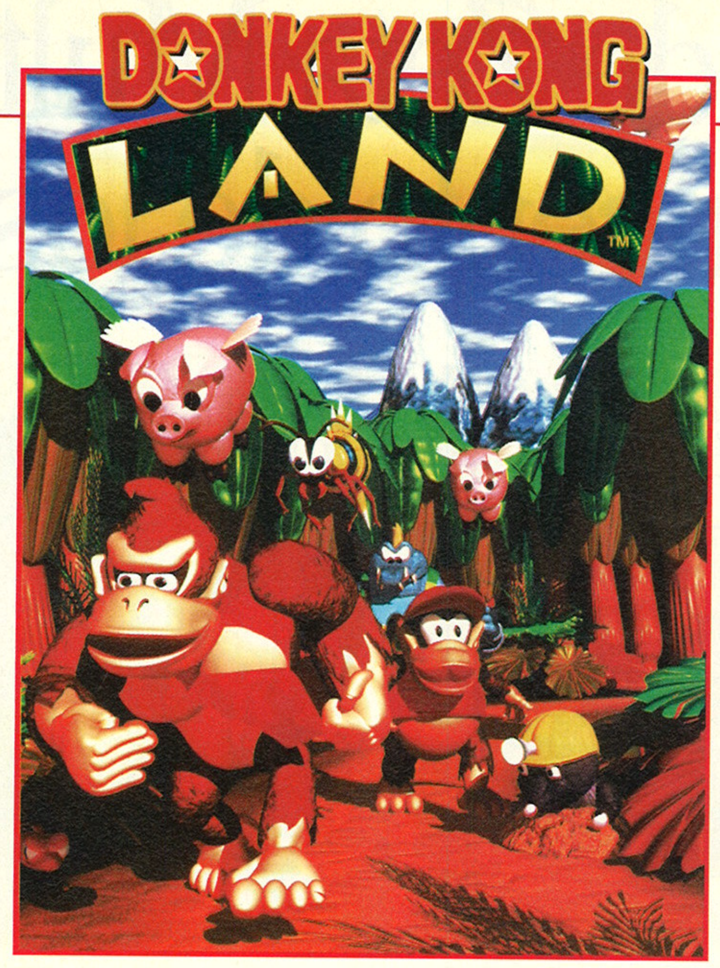
Disponible en inglés y castellano.

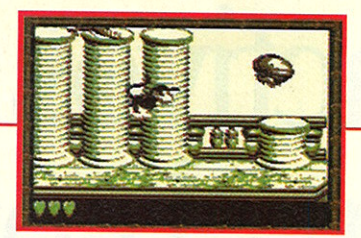


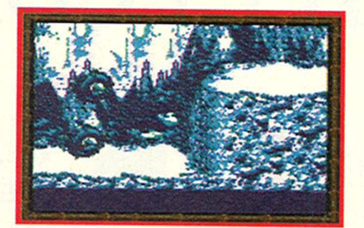


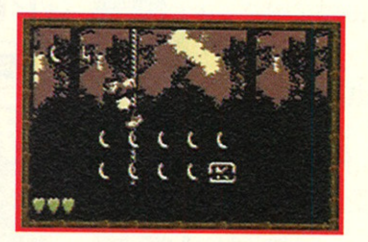










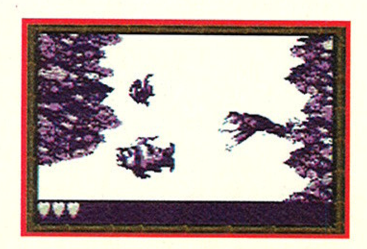




DONKEY KONG LAND llega a la Game Boy con la sana intención de demostrar a sus usuarios que las posibilidades de esta consola llegan mucho más lejos de lo que en un principio se podía imaginar. Jugar con este título de Rare es, de por sí, toda una experiencia.

AKONGOJANTE

Este es, posiblemente, uno de los momentos más esperados por los usuarios de Game Boy. Tras la última aventura del genial Donkey Kong en forma de juego de puzzles (allá por el verano del noventa y cuatro), era previsible que la carismática estrella de Nintendo volviese a probar suerte en la portátil de la misma compañía, aunque esta vez con la sana apariencia que tan solo los Silicon Graphics de la compañía británica Rare pueden mostrar. Las claves del éxito las tiene, por supuesto, el binomio formado por **Rare** y los ya mentados **Silicon Graphics**. La prueba definitiva a todo lo que decimos la encontramos en este genial **DONKEY KONG LAND** para *Game Boy*. Con él se demuestra que las maravillas técnicas de la versión Super Nintendo son ahora unos espectaculares gráficos monocromos desarrollados, al igual que en la versión dieciséis bits, con la técnica Ray Tracing (esa que todos conocen pero que ninguno sabe como funciona). **DON-**



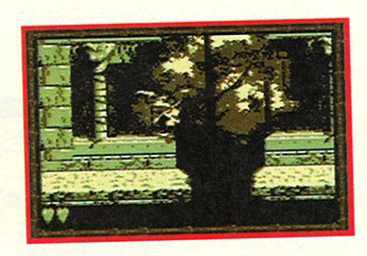
Las animaciones de todo el juego son sorprendentes.

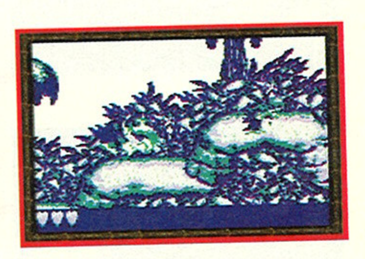








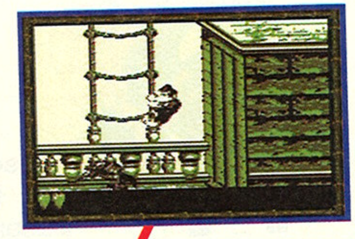




N . I . V . E . L .. 1

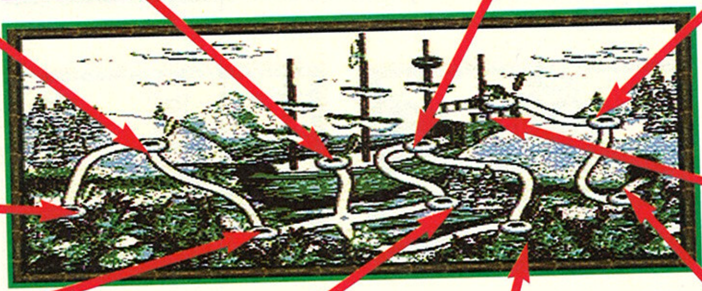




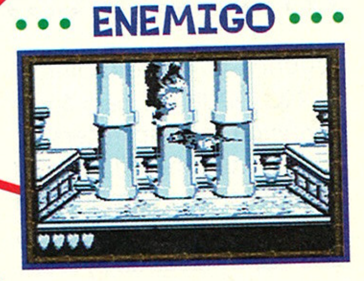






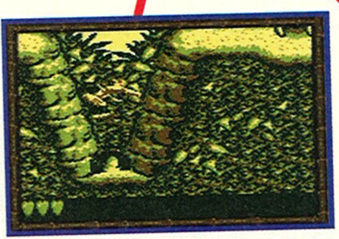


ENEMIGO







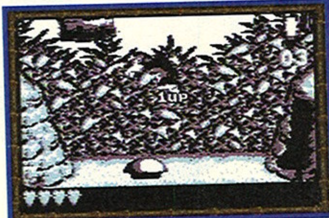




BONUS GAME





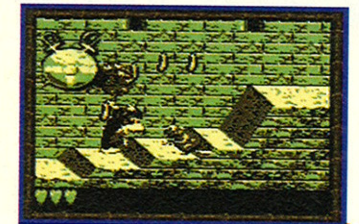


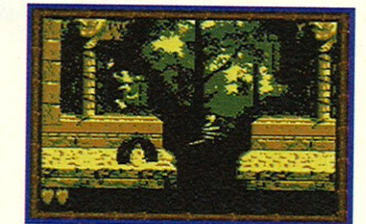
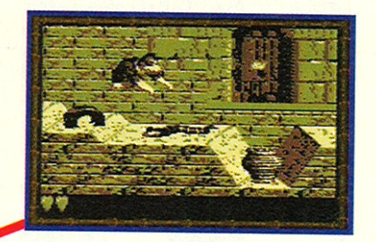


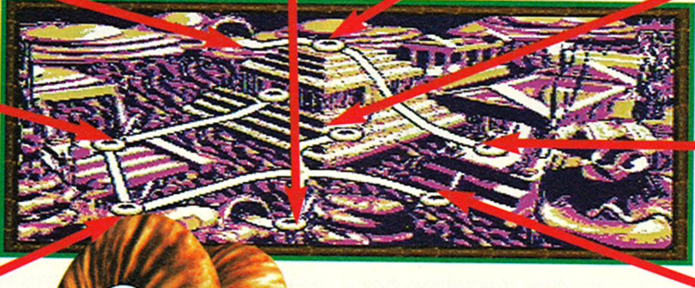
En los lugares más ocultos del mapeado encontraremos pantallas de bonus en las que conseguiremos vidas extra.

KEY KONG LAND para *Game Boy* cuenta, como ya hemos dicho, con los mismos gráficos (adaptados a su pobre paleta de color, por supuesto), unos cuantos planos de *scroll* menos y la misma jugabilidad y espectacularidad que el primer KONG de **Rare** disponía. Las animaciones, incluso, denotan una perfección insospechada, que alcanzan su momento cumbre cuando tanto Kong Junior como Senior se balancean con la ayuda de las lianas. Puestos a hablar de las animaciones, decir que éstas no se resienten en ningún momento de la acumulación de *sprites* en pantalla, lo que permite que el juego no se ralentice en ningún momento. Ni siquiera en los niveles del interior del zeppelin se apreciará ralentización alguna, todo ello pese a que en éstos se haga uso de un perfecto, espectacular y hasta ahora inédito *scroll parallax*.
En esta adaptación para ***Game Boy*** persiste la misma filosofía de juego ideada por Tim Stamper para la primera parte de la saga. De todas formas, esta segunda entrega se acerca más al desarrollo de la

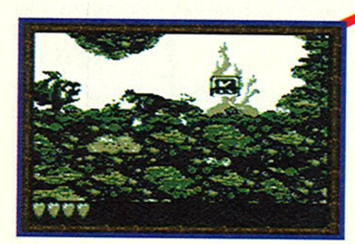
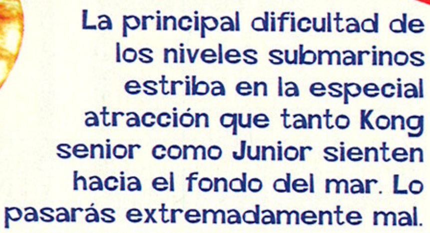
N·I·V·E·L·· 2



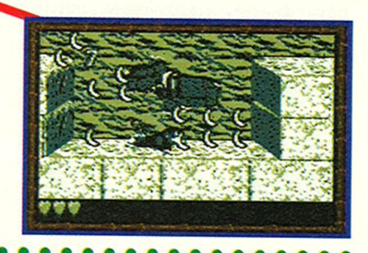





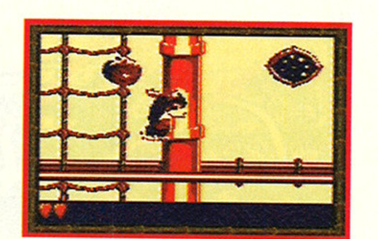
ENEMIGO

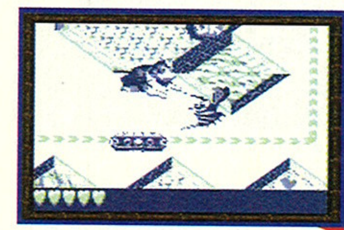
La principal dificultad de los niveles submarinos estriba en la especial atracción que tanto Kong senior como Junior sienten hacia el fondo del mar. Lo pasarás extremadamente mal.

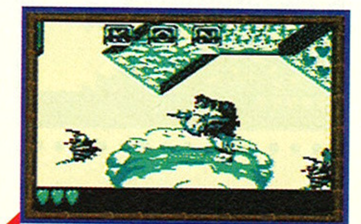


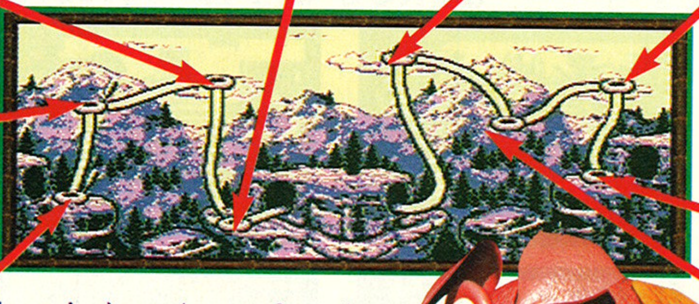
segunda parte de DONKEY KONG COUNTRY para *Super Nintendo* (que aparecerá en los próximos meses). Así, nos encontraremos con un total de cuatro niveles, subdivididos a su vez en varias fases, totalizando entre todas ellas la friolera de treinta subfases, a lo que debemos unir la infinidad de pantallas secretas en las que podremos encontrar todo tipo de items en forma de vidas extra, monedas y pláta-

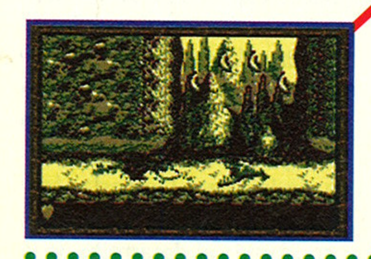
N·I·V·E·L·· 3





ENEMIGO

Los niveles aéreos de esta fase, en los que debemos desplazarnos por medio de plataformas móviles, se convertirán en los más difíciles escollos a salvar en toda la aventura. Preparate a sufrir.

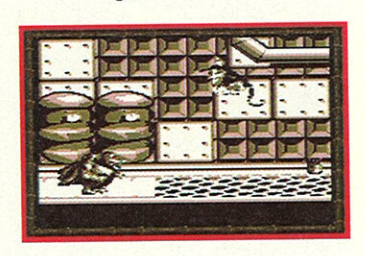


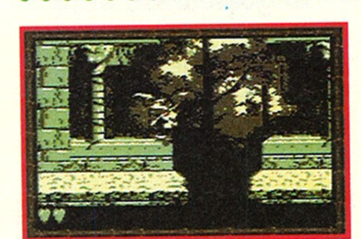


CRIATURA MARINA

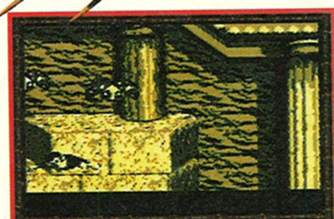


En algunos niveles submarinos nos toparemos con este extraño ser, encargado de perseguirnos a gran velocidad por las estrechas grutas de las profundidades.





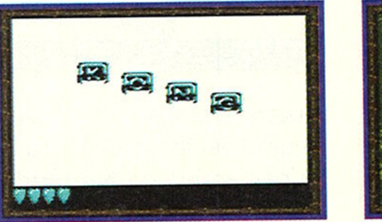


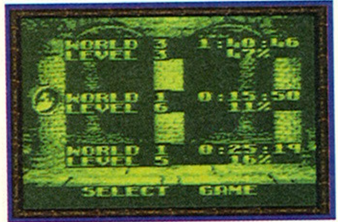


nos. Con mucha frecuencia, en dichas habitaciones encontraremos también al rinoceronte y la avestruz, que nos permitirán acabar con los enemigos con más facilidad y realizar saltos mucho más potentes. **Rare** ha vuelto a demostrar que, en esto de los videojuegos, hay poca gente que les supere. Esta claro que estos chicos son capaces de transformar en oro todo lo que tocan con sus manos (o con sus Silicon Graphics, quién sabe). Como habréis podido deducir a lo largo del texto, queda claro que somos unos auténticos fanáticos de la saga Kong (algunos más que otros), caracterizada por su impecable realización técnica, tanto a nivel gráfico como a nivel de explotación del hardware. En otro orden de cosas, os proporcionaremos un con-



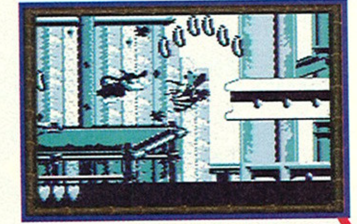
SALVAR PARTIDA

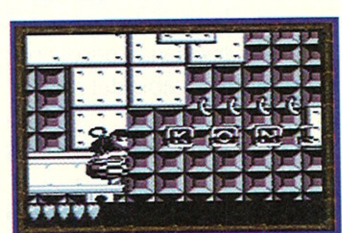


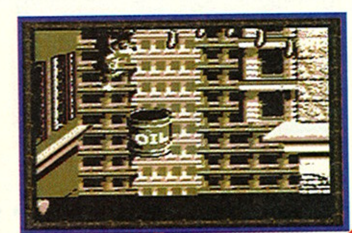


Al recoger las cuatro letras de la palabra KONG, el juego nos dejará grabar la partida con la situación actual. Se pueden almacenar hasta tres.

NIVEL 4



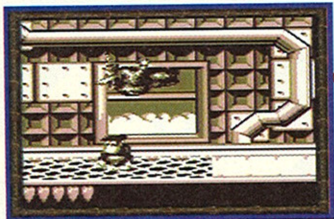


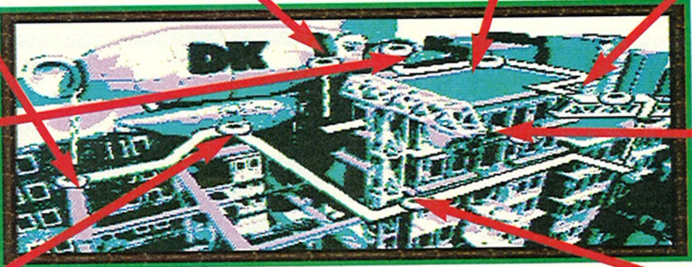


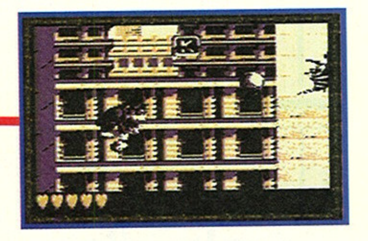


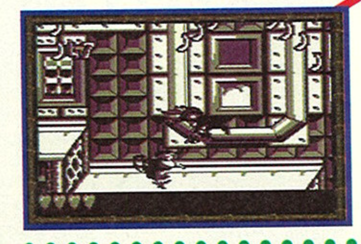


ENEMIGO

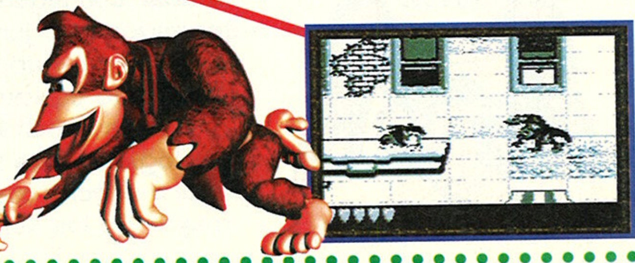








En el cuarto y último nivel del juego encontraremos una de las fases más sorprendentes jamás encontradas en *Game Boy* (el zeppelin), con un magistral y suave *scroll parallax* a toda pantalla.

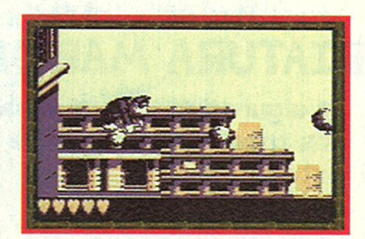


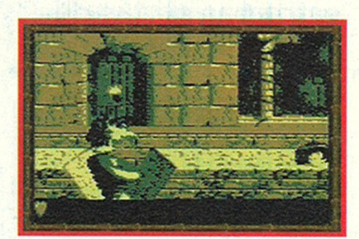


RINOCERONTE



Podremos acabar con nuestros enemigos frontalmente con la ayuda del gran cuerno que adorna su frente.

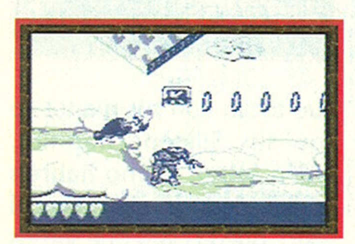


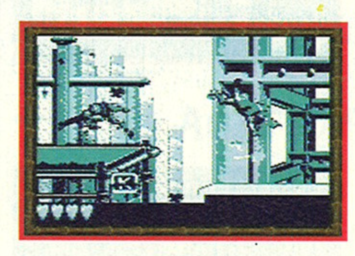


SAVE POINTS



Si golpeamos este item, Kong continuará la partida desde ese preciso lugar al perder una de sus vidas.







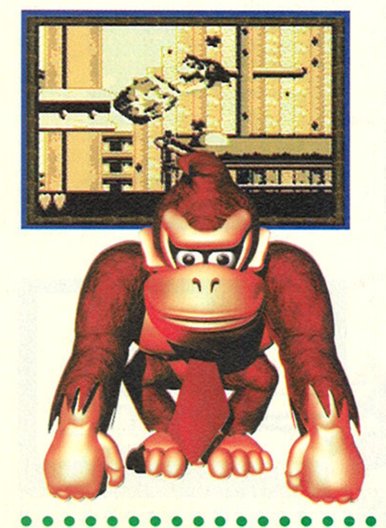




sejo: no dejéis de escuchar ni un solo instante la impresionante banda sonora de todo el juego ya que puede ser considerado como un nuevo hito de los responsables de **Rare**. Parece mentira, pero incluso en un aspecto tan limitado en *Game Boy* como es el chip de sonido, han conseguido dejarnos con la boca abierta, elaborando melodías superpegadizas y perfectamente recreadas. Bueno, divertido y espectacular. Qué más se puede desear de un juego que pocos esperaban que pudiera llegar a ver la luz algún día en la benjamina de **Nintendo**. Por último, nada más nos queda por formular un deseo: que en poco tiempo tengamos la posibilidad de disfrutar de una segunda entrega de éste título, como en breve les ocurrirá a los afortunados usuarios de *Super Nintendo*. Es increíble la cantidad de veces que esta pequeña consola nos sorprende al cabo del año.

SUPER JUEGOS

SENIOR & JUNIOR



Hay que reconocer que las diferencias entre ambos, a pesar de la edad, son bastante escasas. La única ventaja de controlar a senior es la de poder acabar con algunos enemigos que junior únicamente puede aturdir. De cualquier forma, os resultará psicológicamente más seguro el controlar al mayor de los Kong.



NINTENDO	
RARE	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	30
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ Se ha intentado utilizar los mismos gráficos de SNES.

▲ Los resultados, desde luego, son espectaculares.



MUSICA

▲ Se han conservado los temas originales del juego.

▲ Mantienen gran fidelidad respecto al original.



SONIDO FX

▲ Se nota el buen trabajo realizado en este aspecto.

▲ Sacan el máximo provecho a la Game Boy.



JUGABILIDAD

▲ Es igual de jugable que la versión SNES.

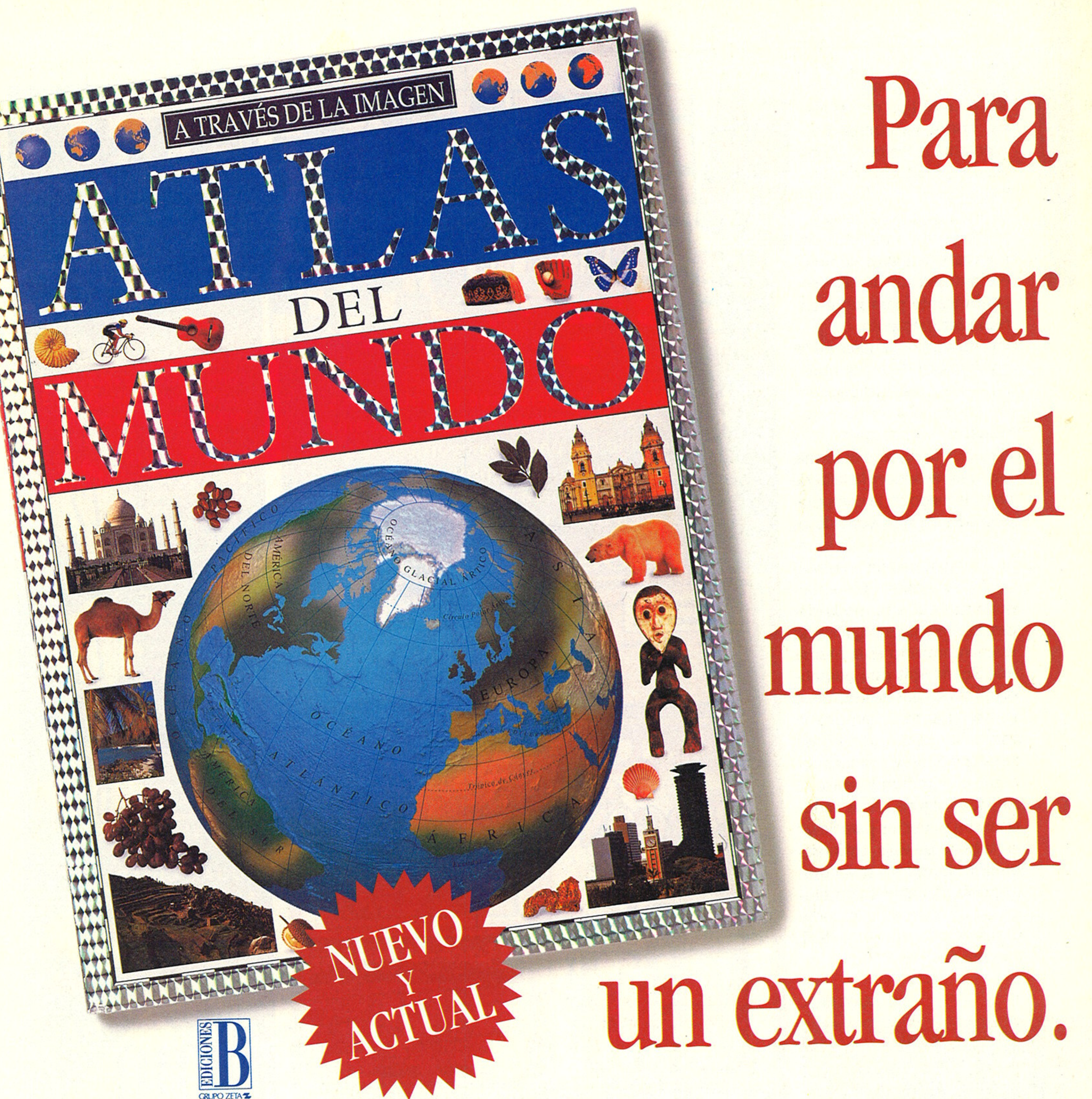
▲ Treinta niveles son una buena garantía de diversión.



GLOBAL

95

Si tomamos como referencia las teóricas posibilidades de la Game Boy, debemos reconocer que este DONKEY KONG LAND es una auténtica maravilla de la programación, solo superada por el genial MONSTER MAX de Ritman y Drummond. Un juego ciertamente imprescindible.



¡El ATLAS QUE CONVIERTE EL MUNDO EN ALGO VIVO!

Si está coleccionando LOS GRANDES ATLAS VISUALES encontrará en este nuevo libro, un complemento indispensable.

(De venta en librerías)

■ Encuadernado en tapa dura ■ Sobrecubierta con holograma ■ Formato 270 x 355 mm (mismo tamaño que LOS GRANDES ATLAS VISUALES) ■ 160 páginas ■ 60 mapas cartográficos a todo color ■ Cerca de 1.000 fotografías, ilustraciones y diagramas ■ Glosario de términos e índice de localización.

El mayor inconveniente de este tipo de juegos es, como ya hemos comentado, la falta de un segundo jugador para competir. Por este motivo, nunca está de más el saber que, tras la pantalla del LCD de nuestra ***Game Boy***, siempre encontraremos un sumiso contrincante para jugar en cualquier momento.

En esta ocasión tendremos la oportunidad de medir nuestra fuerza intelectual con cuatro juegos clásicos: el ajedrez, las damas, el backgammon y el reversi. De cualquier forma, hay que reconocer la falta de nivel de juego en la computadora que, en la mayoría de los casos, no será capaz de superar a ningún usuario medianamente experimentado en alguna de las cuatro modalidades. La presentación gráfica de este lanzamiento es la misma que **Beam Soft** está utilizando en los juegos de esta línea. El resultado es un programa agradable de ver, sencillo de jugar y que atrapa al jugador desde el primer momento.

Sin duda alguna, estos cartuchos son perfectos para llevar en la bolsa de viaje. Las horas de desplazamiento serán mucho más agradables con títulos tan clásicos como los recogidos en este nuevo **4-IN-1 FUN PAK.**

J.C. MAYERICK







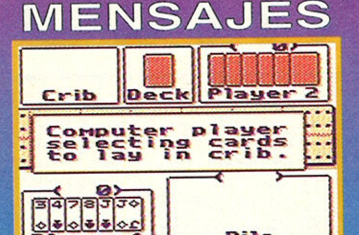


MAESTROS DE LA DIVERSION

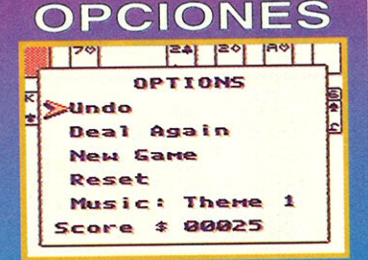


La segunda entrega de títulos que la compañía Interplay está dedicando a los clásicos juegos de mesa aparece con cuatro nuevas propuestas de ocio: solitarios, dominó, cribbage y yahtzee. De este modo, ya podremos difrutar en consola con estos pasatiempos de toda la vida.

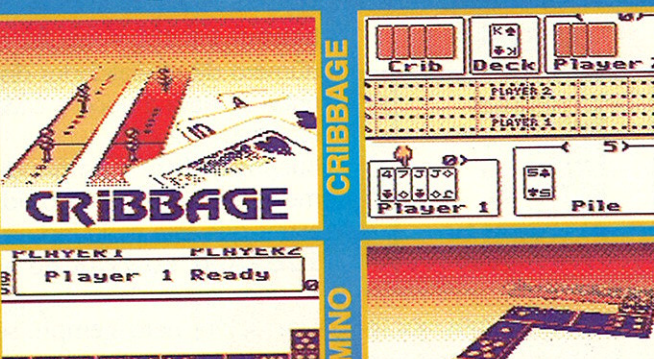
MENSAJES



OPCIONES

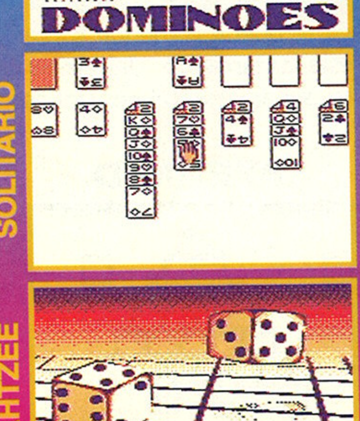


JUEGOS







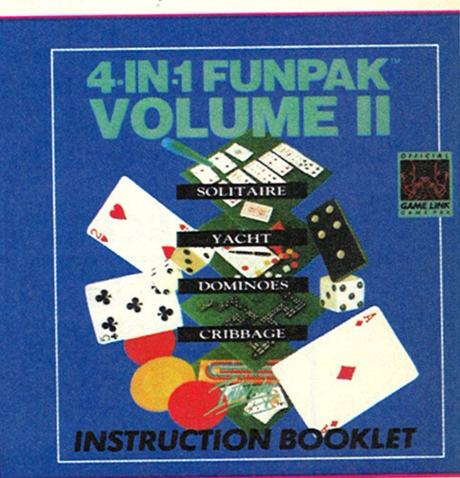


La diversión, aunque muchos piensen todo lo contrario, se debe anteponer por el bien del usuario a los demás aspectos de un título. De nada sirve dotar a un lanzamiento de unos gráficos desarrollados por los mismísimos **Silicon Graphics**, si después la diversión proporcionada por dicho lanzamiento es prácticamente nula.

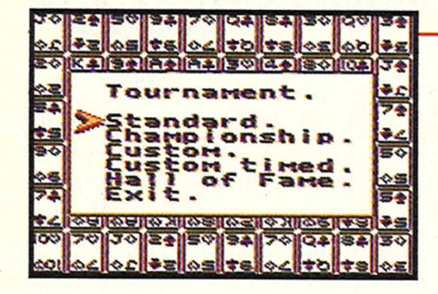
En teoría, éste es el planteamiento que los programadores de **Beam Soft** han debido realizarse a la hora de elaborar este nuevo cartucho. **4-IN-1 FUN PAK VOLUME II** ha trasladado el desarrollo de cuatro clásicos juegos de mesa a la pantalla de la portátil ***Game Boy*** con una austeridad digna de mención. Los que nos limitemos a jugar con este programa, no lo notaremos. Los que sólo vean aquello que entra por sus ojos, pasarán olímpicamente de él.

Apartándonos del aspecto gráfico, comentar que cada modalidad cuenta con distintas opciones para acomodar la dificultad del juego a nuestras necesidades, o para seleccionar pequeñas variantes dentro del desarrollo. Sin duda, una magnífica adquisición para todos los aficionados a esta clase de entretenimiento.

J.C. MAYERICK







Para los fanáticos de los juegos de naipes llega SOLITAIRE FUNPAK, la mejor demostración de lo que se puede llegar a hacer con las cincuenta y dos cartas de una baraja francesa y con un poco de imaginación y habilidad.



A SOLAS CONTIGO







Las cartas, el más importante invento lúdico jamás ideado después de la televisión, modernizan su apariencia externa variando su tradicional cartón exterior por los *pixels* del LCD de ***Game Boy***. Sin embargo, este título mantiene toda la diversión que encierra este juego de naipes. De cualquier forma que nadie se haga ilusiones, porque lo único que vamos a encontrar en este cartucho son solitarios y más solitarios basados en la baraja francesa. El mus, nos tememos, no es aún excesivamente conocido fuera de nuestras fronteras. Por eso, poco se puede comentar sobre este lanzamiento. Unicamente, señalar que el control es bastante intuitivo y sencillo. El número de modalidades distintas se eleva a doce, a cada cual más divertida.

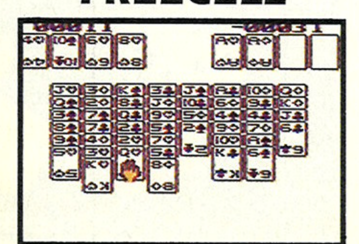
Buenos gráficos y un par de melodías. Estos son todos los extras que este título incluye. **SOLITAIRE FUNPAK** no es ninguna maravilla de la programación, pero siempre se agradece poder alojar las cincuenta y dos cartas de la baraja francesa en la pequeña consola ***Game Boy***.

J.C. MAYERICK

MENU

Klondike
Tripeaks
Pyramid
Cruel
Freecell
Golf
Canfield
Aces Up
Scorpion
Poker
Stonewall
Florentine
Tournament

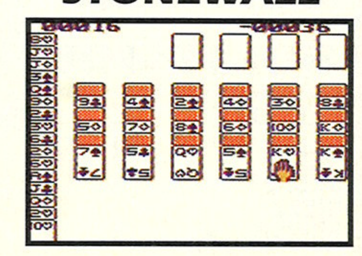
FREECELL



PYRAMID



STONEWALL





INTERPLAY
BEAM SOFT
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ PUNTOS
FASES ◆ 12
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Este tipo de lanzamientos no necesitan ningún tipo de alarde gráfico para conseguir la diversión.



MUSICA 72

▲ No se puede poner ningún pero a su realización.

▼ Sólo disponemos de dos melodías para elegir.

SONIDO FX 66

▼ Un sencillo sonido para el movimiento de cartas y otro para las jugadas ilegales. Son muy escasos.

JUGABILIDAD

▲ Un magnífico cartucho para los aficionados.

▲ Es un título perfecto para pasar un buen rato.

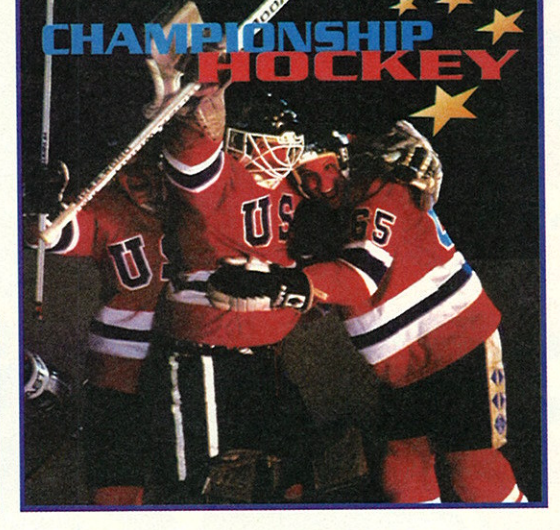




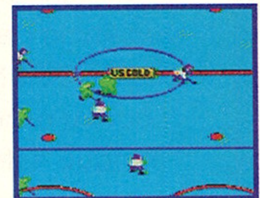
SOLITAIRE FUNPAK no es un lanzamiento espectacular, pero la diversión está asegurada. No os dejéis impresionar por la pobre presentación de este lanzamiento, puesto que en él encontraréis más entretenimiento que en cualquier otro título para la portátil Game Boy.



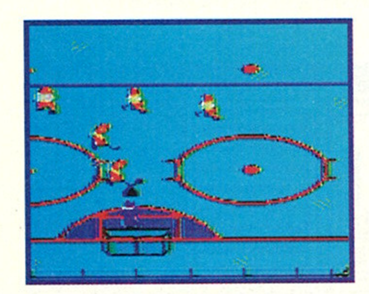
De la mano de la irregular U.S. Gold, llega el segundo simulador de hockey para Game Gear. Este título mantiene la clásica perspectiva de este género, aunque en esta ocasión incluye selecciones nacionales.

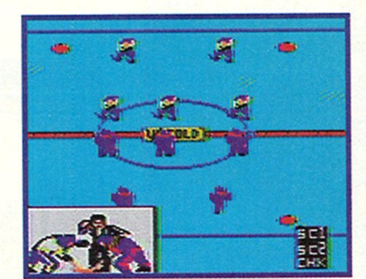


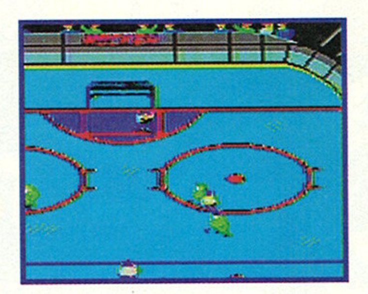


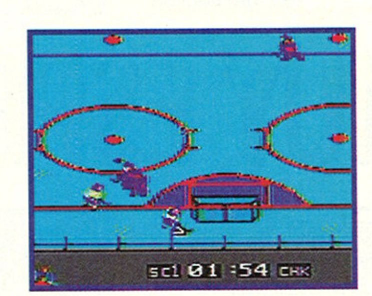


RESBALON EN EL HIELO









A primera vista, este juego podría parecer uno de los típicos lanzamientos de **Electronic Arts** ya que conserva la tradicional perspectiva semiaérea vertical y la posibilidad de utilizar las líneas de cambio.

Sin embargo, la única explicación a esta licencia es que la compañía **U.S Gold** haya actualizado un antiguo programa de la compañía líder en el sector deportivo, realizando algunas modificaciones. Entre ellas la única destacable es la sustitución de los equipos de la NHL por selecciones nacionales, opción que no se utilizaba desde el legendario EA HOCKEY para la consola *Mega Drive*. De todas formas, las características técnicas del cartucho dejan bastante que desear, debido a su brusco *scroll* y a los poco nítidos gráficos de los jugadores. Si a todo lo anterior se añade que los porteros están realizados de un modo patético (probablemente son los peores nunca vistos en ningún juego deportivo), y la imposibilidad de poder continuar un campeonato, parece mentira que ninguna compañía se haya atrevido a lanzar este título que no soporta ninguna comparación con NHL HOCKEY.

JAVIER ITURRIOZ

EQUIPOS



OPCIONES

ESTADISTICAS





U.S. GOLD
U.S. GOLD
MEGAS ♦ 2
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 1
COMPETICIONES ♦ 2
CONTINUACIONES ♦ NO
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS 68

▼ El scroll de pista resulta muy brusco.

▼ Los sprites de los jugadores son poco nítidos.

MUSICA 68



▲ La música de la intro es bastante aceptable.

▼ En el resto del juego, brilla por su ausencia.

SONIDO FX 72



▲ Los efectos sonoros cumplen perfectamente con su cometido.

▼ La variedad es muy limitada.

JUGABILIDAD 65

▼ Los porteros fallan más que una escopeta de feria.

▼ El juego resulta totalmente embarullado.

GLOBAL 66

U. S. Gold presenta el segundo cartucho de hockey para la portátil de la compañía Sega con un resultado bastante pobre. Este nuevo lanzamiento presenta una escasa calidad técnica, sobre todo si se compara con el recientemente aparecido NHL HOCKEY del grupo Electronic Arts.



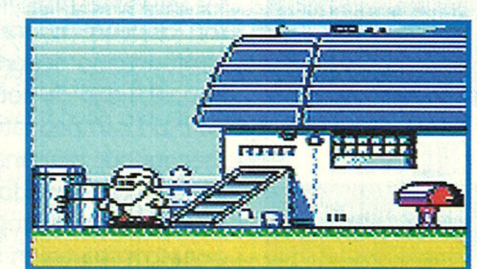


De no ser por la excepcional calidad de todos sus títulos, Capcom habría acabado hace ya mucho tiempo con la paciencia de los usuarios. La saga MEGA MAN es conocida por su excesiva difcultad, aunque esto nunca ha sido problema para que gran parte de los aficionados hayan optado por jugar con ella en alguna ocasión.



UNA QUINTA MUY ESPECIAL







Hay que reconocer que la saga iniciada por **Capcom** en el año 1986 ha contado desde el principio con la misma cantidad de admiradores y detractores. Por un lado, están los que superan con paciencia la excesiva dificultad del juego a base de echarle horas y horas. Por otro, los que deciden tomar la vía fácil de evitar en lo posible el contacto con la saga. Desde luego, las dos posiciones nos parecen muy respetables. Para los que no han tenido la posibilidad de enfrentarse a alguna de las entregas de esta serie, decirles que no se amilanen ya que su dificultad inicial se tornará en jugabilidad cuando, tras varias partidas, congeniemos con la forma de *pensar* de nuestros enemigos. La estructura de esta quinta entrega para ***NES*** sigue la pauta de los anteriores títulos. Así, observaremos la característica pantalla de enemigos, que se nos presentará al comenzar la partida, y en la que se nos permite elegir el nivel al que deseamos enfrentarnos (de

ESTADO





STONE MAN

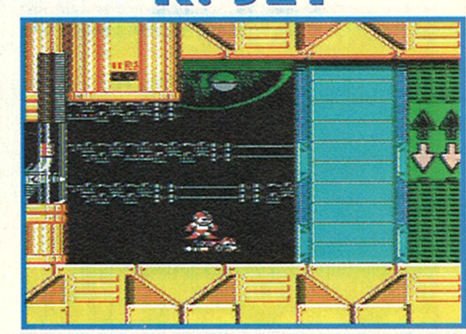
NIVEL 1



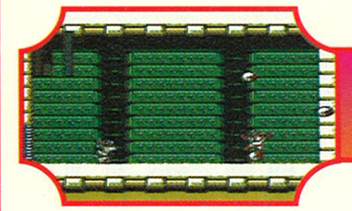
ENEMIGO

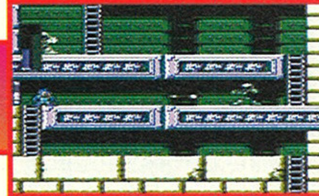


R. JET

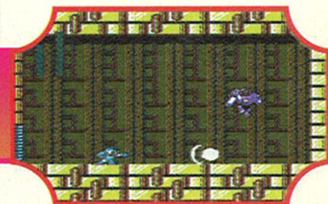


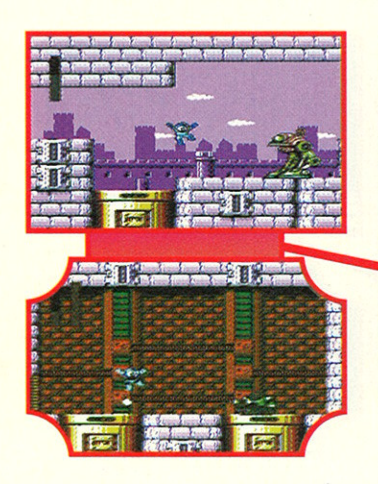
PROTO MAN

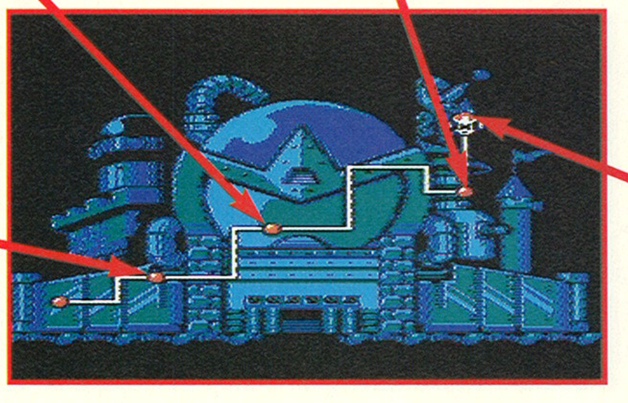


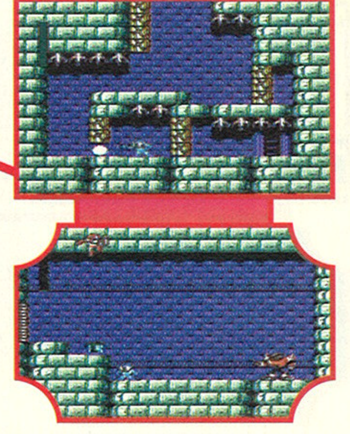








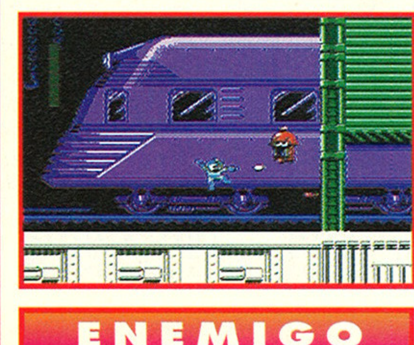




PROTO MAN

CHARGE MAN

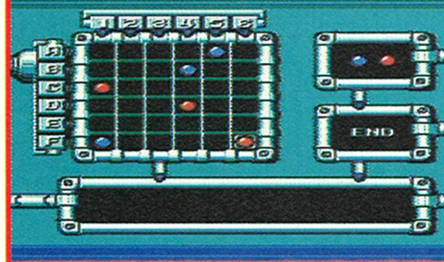
NIVEL 2



ENEMIGO



PASSWORDS



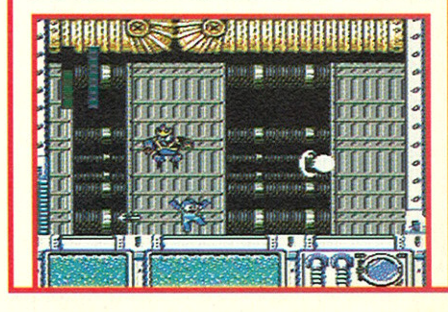
entre los ocho disponibles). Es en esta primera fase del juego cuando la opción de passwords cobra importancia, puesto que hallaremos numerosos niveles con longitudes infinitas a los que será imposible acceder por medio de contraseña alguna. A lo largo de toda la aventura deberemos luchar con 24 enemigos de final de fase. Este dato da una ligera idea de su extenso desarrollo. Algunos jefes finales son espectaculares mostrando dimensiones exageradas y unos resultados magistrales, aunque a costa, eso sí, de re-

WAVE MAN

NIVEL 3

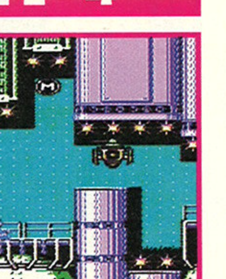


ENEMIGO

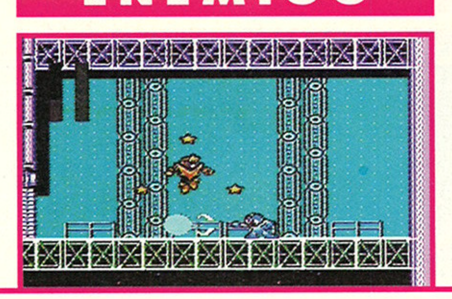


STAR MAN

NIVEL 4



ENEMIGO



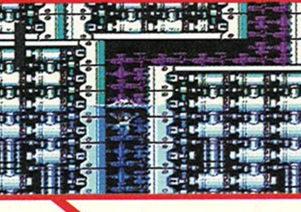
R. COIL

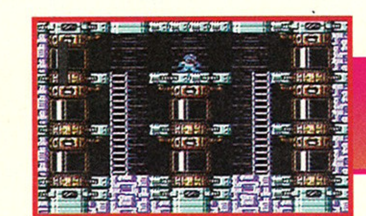


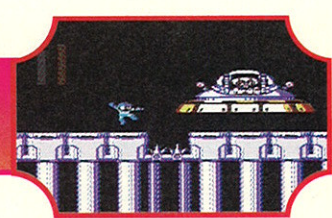
Con ayuda de este perro podrás saltar hasta límites insospechados.

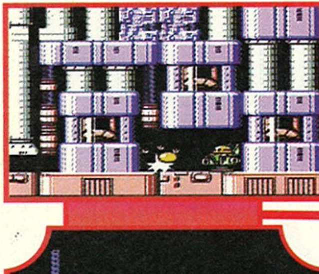
DR WILLY

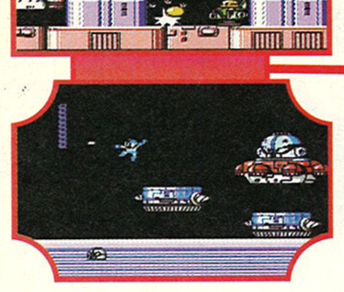


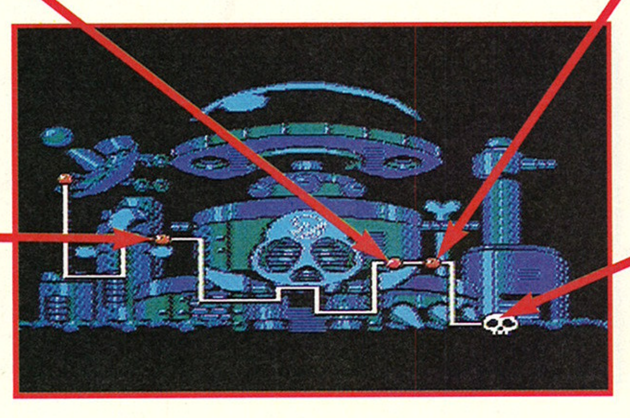


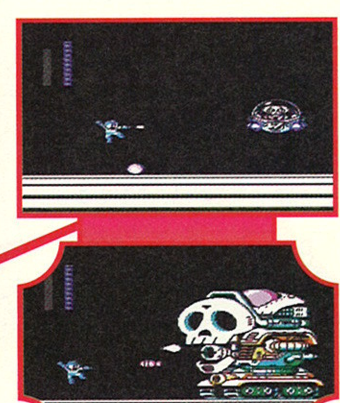








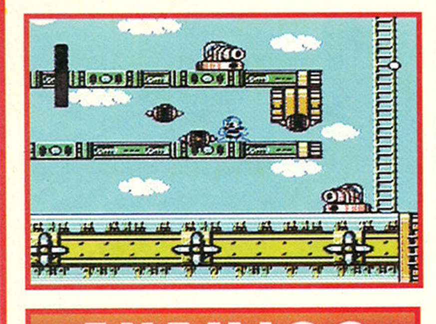




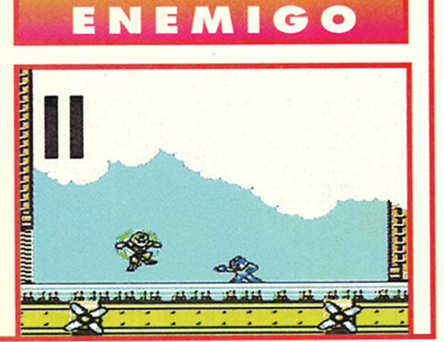
DR WILLY

GYRO MAN

NIVEL 5



ENEMIGO

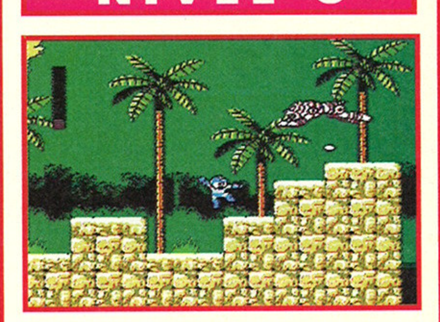


ELEGIR NIVEL

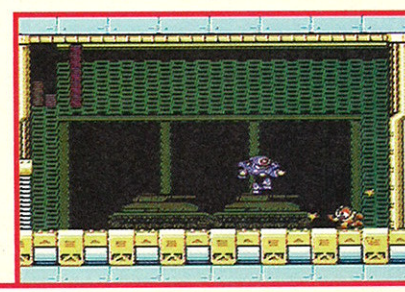
nunciar a los bonitos fondos que la mayoría de niveles poseen. Técnicamente reseñar que en esta última entrega ha desaparecido, salvo en contadas ocasiones, el parpadeo de los *sprites.* Con este logro se han conseguido resultados muy satisfactorios, y no precisamente a costa de reducir el tamaño de los *sprites,* ya que aparecen en pantalla con un tamaño considerable. Otra de las novedades del juego radica en la presencia de un par de niveles en los que se modifica notablemente el desarrollo típico de la saga. En

JURACID BATH

NIVEL 6



ENEMIGO

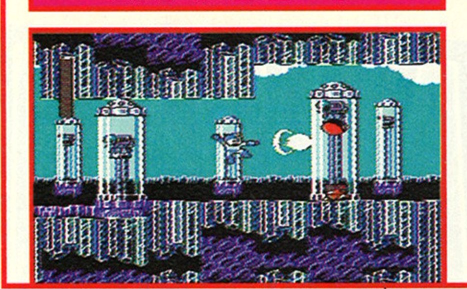






CRYSTAL MAN

NIVEL 7

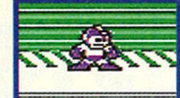


ENEMIGO

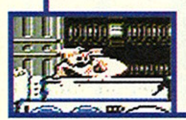


ARMAS




Cada vez que eliminemos de nuestro camino a un jefe final, obtendremos como recompensa una preciada arma.







ellos, en lugar de desplazarnos por las plataformas deberemos movernos por medio de un vehículo acuático o, como en el segundo caso, destruir los bloques de piedra sobre los que se asientan los cimientos de un nivel que, en todo momento, parece querer aplastarnos. Algo de variedad viene magníficamente.
En los sonidos y en la música no se han escatimado medios a la hora de llevar a cabo el proyecto. Son abundantes, diversas y pegadizas. Todo lo que se puede desear en este apartado. Por cierto, la variedad de los diseñadores del juego es tan elevada como los propios enemigos finales. Este dato constituye una buena muestra de los medios con los que cuenta la compañía japonesa para desarrollar cada uno de sus títulos más carismáticos. Con todo, **Capcom** parece haber realizado una nueva entrega casi idéntica a las anteriores, aunque añadiendo las pequeñas modificaciones comentadas. Son muy pocas, eso es cierto, pero por lo menos nos sirven para perfeccionar el desarrollo de un lanzamiento que, a nuestro entender, es de lo mejorcito que se puede encontrar para *NES.*

J.C. MAYERICK

GRAVITY MAN

NIVEL 8

ENEMIGO



CAPCOM
CAPCOM
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 16
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Mantienen la misma estructura utilizada en los títulos precedentes.

▲ Algunos fondos cuentan con un extraordinario colorido.



MUSICA

▲ Buenas, bonitas y variadas. ¿Qué más se puede pedir?

▼ Aunque en algunos casos resultan ser algo excéntricas.



SONIDO FX

▲ Algunos efectos explosivos, y el sonido de varias armas.

▼ Los demás efectos pueden ser calificados de normales.



JUGABILIDAD

▲ La saga MEGA MAN siempre se ha caracterizado por su jugabilidad.

▲ Decenas de armas y niveles, y cientos de enemigos. A lo grande.



GLOBAL



Capcom nos ha vuelto a demostrar que, con muy poco son capaces de crear títulos repletos de jugabilidad. Muchos podrán echar en cara a este cartucho su falta de originalidad, pero no cabe duda de que los fanáticos de la saga encuentran en cada entrega una nueva razón para no olvidar a su vieja NES. Estamos ante un lanzamiento nacido con buena estrella.


Nintendo
AUNQUE LA MONA
DONKEY KONG LAND
GAME BOY
50 CARTUCHOS
Super GAME BOY
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
10 SUPER GAME BOY
50 RELOJES



SE VISTA DE SEDA...

SUPER JUEGOS y NINTENDO están tirando la casa por la ventana, por eso sortean 50 espectaculares lotes que incluyen un estupendo cartucho de DONKEY KONG LAND para Game Boy y un magnifico reloj de tu personaje favorito, Donkey Kong. Para conseguirlo, no te vamos a pedir que te vistas de seda, pero si vas a tener que hacerlo de mono. Cuando lo hayas hecho, hazte una foto y enviala junto con el cupón relleno con tu datos (no se admitirán fotocopias) antes del día 31 de Julio a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Donkey Kong Land"

Además las primeras diez cartas recibidas serán obsequiadas con un Super Game Boy, para que puedas disfrutar a tope de este cartucho en tu Super Nintendo.

NOMBRE: APELLIDOS:
DOMICILIO: POBLACION:
PROVINCIA: C.P.: TEL.:

A PIE DE PISTA

LAS NOVEDADES PARA LOS 16 BITS DE NINTENDO LLEGAN AL MUNDO DEL MOTOR EN BLOQUE. EN ESTA OCASION, COMENTAMOS TRES DE LOS CARTUCHOS MAS REPRESENTATIVOS DE ESTE GENERO, QUE YA HAN APARECIDO EN EL MERCADO O ESTAN A PUNTO DE HACERLO. DOS DISCIPLINAS DIFERENTES LLEGAN A ESTA SECCION CON UNA NOVEDOSA CARACTERISTICA, PUESTO QUE CADA UNA DISPONE DE UNA PERSPECTIVA DIFERENCIADA.

■ JAVIER ITURRIOZ ■

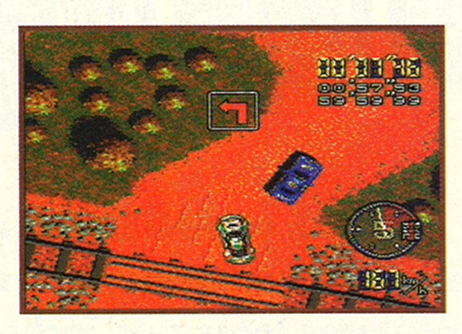




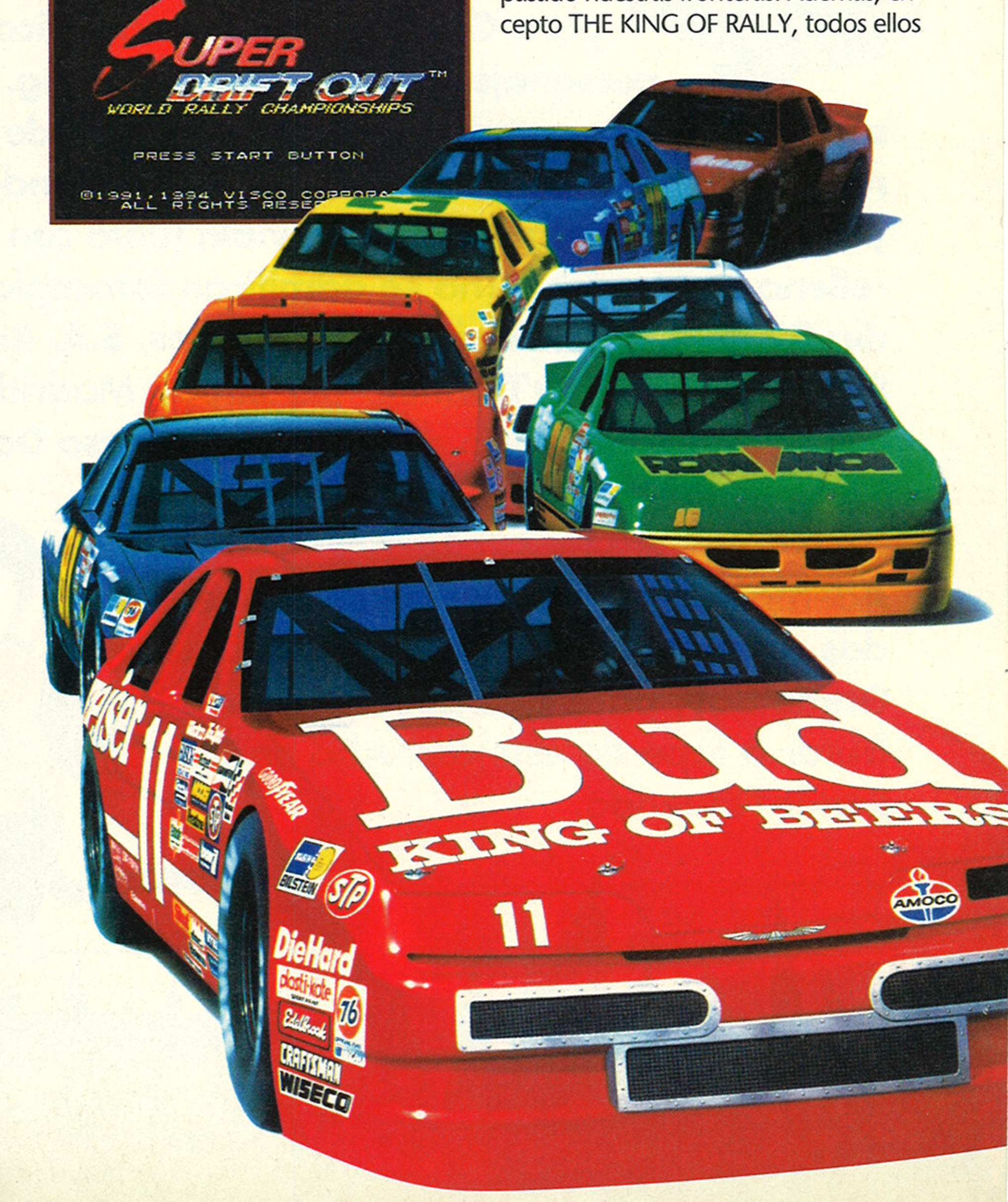

ESPECIAL MOTOR

SUPER DRIFT OUT

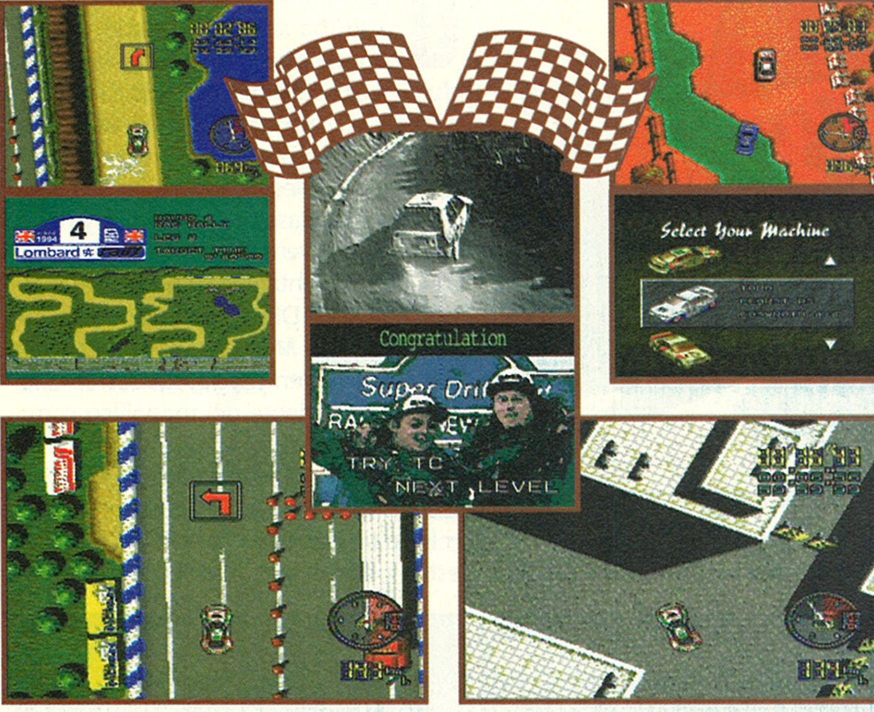
SUPER NINTENDO ■ VISCO ■ 16 MEGAS



La perspectiva aérea, una gran variedad de circuitos, abundantes vehículos y una impresionante jugabilidad hacen de este título uno de los mejores dentro de su género. Aunque existen múltiples simuladores de motor con perspectiva aérea para ***Super Nintendo***, entre los que pueden citarse la saga F1 GRAND PRIX de **Video System**, la inmensa mayoría no ha traspasado nuestras fronteras. Además, excepto THE KING OF RALLY, todos ellos



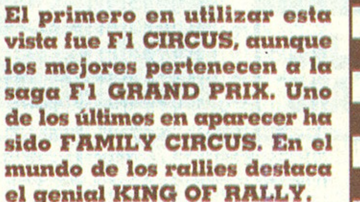






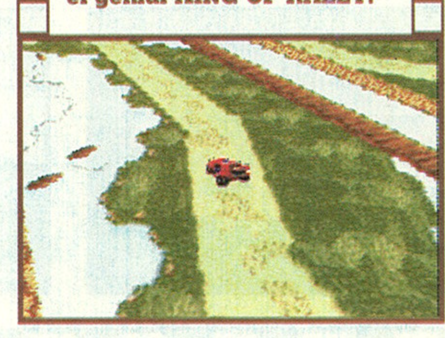
Este lanzamiento incluye un editor de circuitos para crear trazados a la medida de los usuarios.





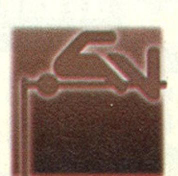
PERSPECTIVA AEREA

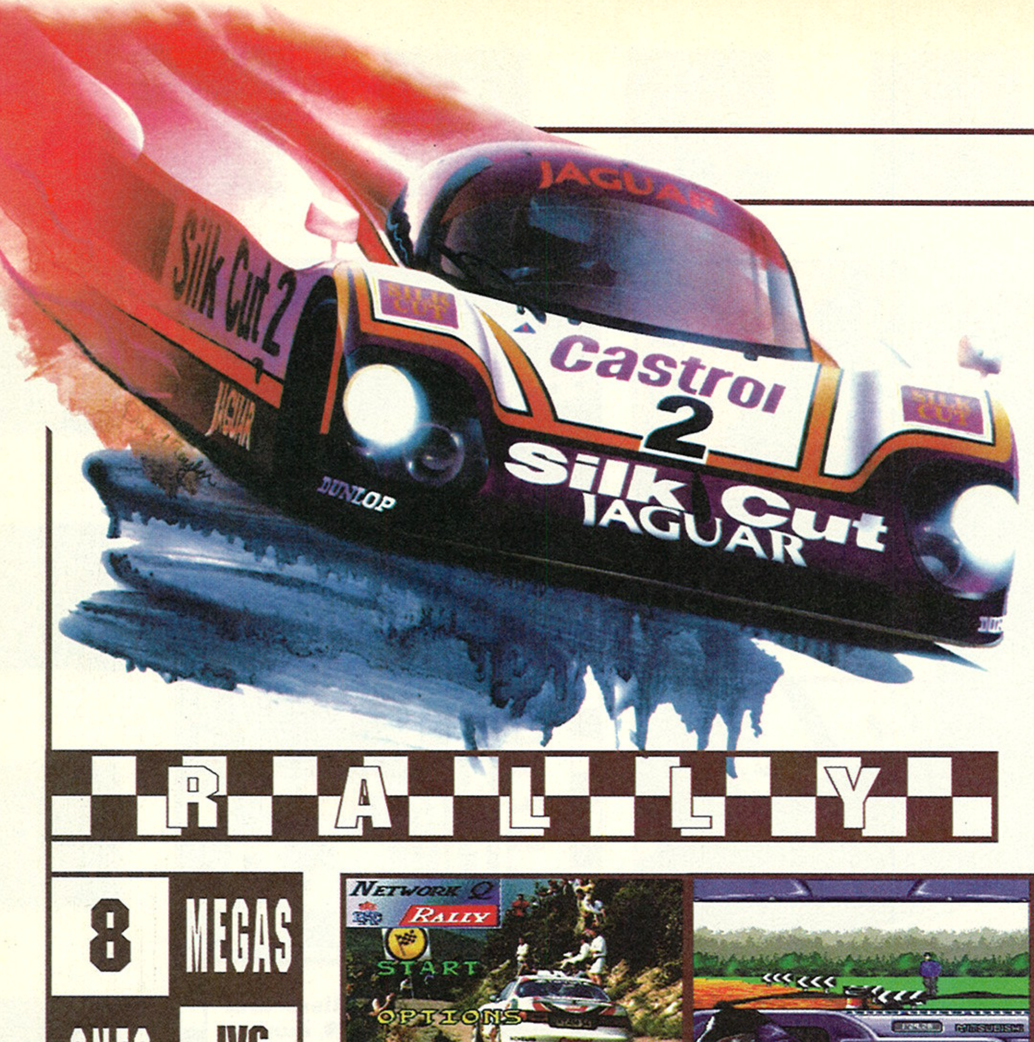
El primero en utilizar esta vista fue F1 CIRCUS, aunque los mejores pertenecen a la saga F1 GRAND PRIX. Uno de los últimos en aparecer ha sido FAMILY CIRCUS. En el mundo de los rallies destaca el genial KING OF RALLY.



se basan en el mundo de la fórmula uno o en competiciones ficticias, como es el caso de MICROMACHINES. A pesar del amplio catálogo de títulos para los 16 bits, el programa con el que el nuevo lanzamiento de **Visco** tiene una mayor similitud es con el magnífico THRASH RALLY para *Neo Geo*. La perspectiva aérea consigue una gran jugabilidad gracias al veloz y suave desplazamiento de la pantalla, que permite reproducir fielmente los giros de los vehículos participantes en esta modalidad. Los coches y las pruebas también son un fiel reflejo de la realidad, destacando la variedad de circuitos reproducidos y su amplia gama de elementos. Los programadores de **SUPER DRIFT OUT** han optado por la jugabilidad, logrando incluso mejores resultados que el hasta ahora líder en nuestro mercado, POWER DRIVE. Las diferencias con este último cartucho saltan a la vista. Además de la citada perspectiva, es preciso reseñar la ausencia de dinero para reparar y adquirir nuevos vehículos y la inexistencia de maniobras en determinadas competiciones. La música, con una acusada influencia de la moda *bakalao,* sirve como complemento ideal a sus variadas opciones. Entre las alternativas hay que mencionar, junto a las pruebas contra el reloj, un editor de circuitos con el que pueden crearse trazados a imagen y semejanza de cada usuario. Los automóviles que compiten en esta clase de circuitos creados por el usuario no participan habitualmente en el mundo de los rallies, ya que son utilitarios cuyos pequeños *sprites* les permiten alcanzar una velocidad de vértigo.



RALLY

Un programa creado inicialmente para *PC* ha sido versionado para la consola *Super Nintendo*, respetando la perspectiva real desde la cabina del piloto y las características básicas que hicieron famoso a su predecesor.
Los responsables de **RALLY** no son neófitos en esta clase de programas ya que, además de la versión para *PC* de este mismo juego, cuentan en su haber con el reciente POWER DRIVE, versionado para *Super Nintendo*, *Mega Drive*, *Amiga* y *Game Gear*. Sin embargo, **RALLY** se diferencia plenamente del magnífico cartucho de la compañía **US Gold** tanto en la concepción del juego como en sus características técnicas. No puede decirse lo mismo de este título para *PC*, puesto que estamos ante una perfecta conversión

8 MEGAS
SNES
JVC ARC





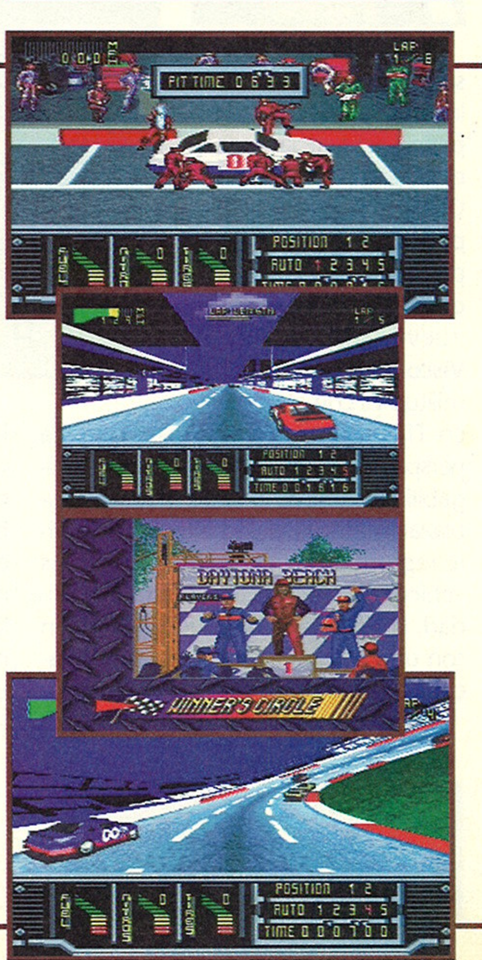


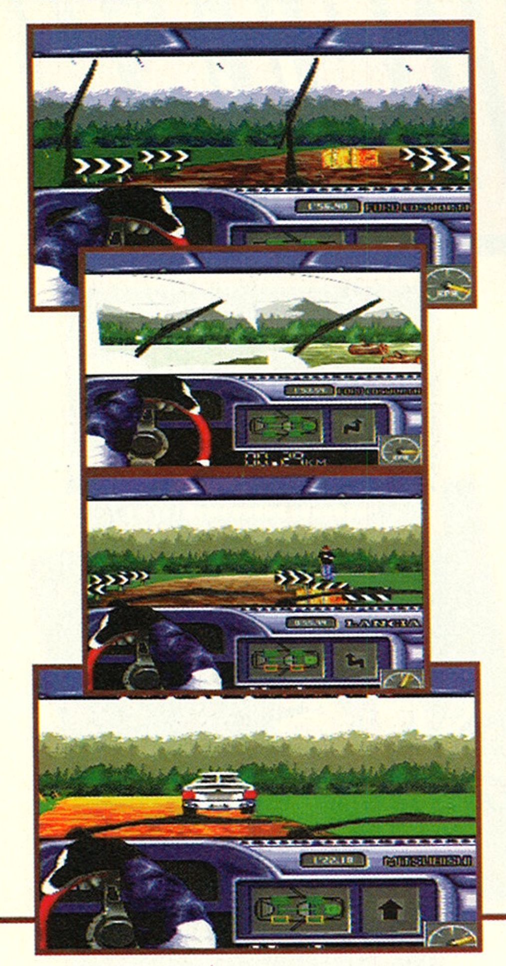


KYLE PETTY'S

Kyle Petty, uno de los mejores pilotos de *Nascar racing*, protagoniza un cartucho con 24 megas en el que se deja notar la influencia de DAYTONA. Las competiciones de Nascar constituyen otro ejemplo de disciplinas deportivas que no tienen muchos aficionados en Europa, pero que levantan gran expectación en Estados Unidos. Los circuitos utilizados son similares a los observados en los campeonatos de turismos, aunque los vehículos están basados en los populares Chevrolet norteamericanos, pero con diversas modificaciones en el chasis y carrocería. Esta modalidad no cuenta con ningún cartucho para los 16 bits, y únicamente puede citarse a NASCAR RACING para *PC* como único antecedente. Sin embargo, **KYLE PETTY'S NO FEAR RACING** tiene muy pocos aspectos en común con el programa para *PC*, tanto en la concep-

24 MEGAS
SNES
WILLIAMS WILLIAMS







que sólo se diferencia en la eliminación de las voces en español que anunciaban las curvas del circuito. La perspectiva utilizada es real, desde el interior de la cabina del piloto, al estilo de la utilizada en otro simuladores de este tipo como NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP. Este hecho permite en las situaciones de lluvia y nieve poner en funcionamiento los limpiaparabrisas, consiguiendo un logrado efecto. Durante el campeonato se reproducen las cuatro etapas del RAC. Los vehículos utilizados y sus colores distintivos también responden a los que actualmente participan en estas pruebas, lo que dota a este lanzamiento de una mayor actualidad.

PERSPECTIVA REAL INTERIOR



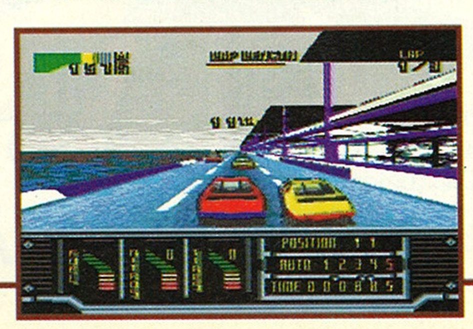
La visión del piloto es otra de las perspectivas más utilizadas desde SUPER F1 HERO, un juego inédito en España. También fue empleada en magníficos lanzamientos, entre los que se debe destacar el cartucho de NIGEL MANSELL, TEST DRIVE o STUNT RACE FX. Como dato curioso puede citarse SUPER CHASE HQ, un gran título que mezcla la intriga policíaca con la velocidad.

ción del juego como en sus características técnicas. La perspectiva utilizada es real desde la parte posterior del vehículo, semejante a la contemplada en las diferentes versiones de TOP GEAR o en OFF ROAD THE BAJA, inédito en nuestro mercado. Su puesta en escena resulta impresionante, a pesar de las brusquedades que presenta en el *scroll*. Pese a todo, se aprecia una clara influencia de DAYTONA. Además, sus 24 megas le permiten incluir una gran diversidad de voces digitalizadas. Por otra parte, la aparición de un editor de circuitos y el sistema de *split screen* para recoger la participación de dos jugadores simultáneos constituyen todo un acierto de los programadores.

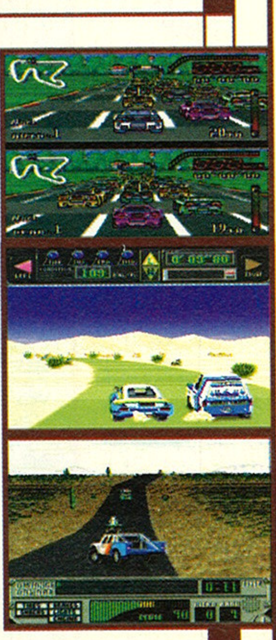








PERSPECTIVA REAL POSTERIOR



Esta vista apareció en los 16 bits de Nintendo con F-ZERO. Este curioso cartucho dio pie a otros títulos como BIG RUN o las tres entregas de TOP GEAR. Otros lanzamientos, como STUNT RACE FX, también incluyen esta perspectiva entre sus opciones.



MANGA ZONE

Después del momentáneo lapsus del número pasado, esta nueva edición de MANGA ZONE se entrega en cuerpo y alma a uno de los mangas de mayor éxito de los últimos años, CITY HUNTER. La creación de Tsukasa Hojo ha dado pie a un trepidante arcade producido por Sunsoft para la consola PC Engine de NEC, del que os ofrecemos un pequeño comentario que esperemos haga las delicias de las legiones de aficionados de Ryo Saeba.

• NEMESIS •

CITY HUNTER

Enormemente popular en nuestro país por la emisión de la serie de televisión, **CITY HUNTER** es una de las creaciones mas celebradas de Tsukasa Hojo, autor a su vez del célebre CAT'S EYE. El protagonista y eje central de todas las historias es Ryo Saeba, un detective privado bastante especial que tiene la particularidad de que toda su clientela es femenina. Acompañado por Kaori Makimura, su novia y ayudante,.y con la inestimable ayuda de su Mini Coupé, Ryo hará frente a toda clase de peligros con tal de proteger a sus clientes.

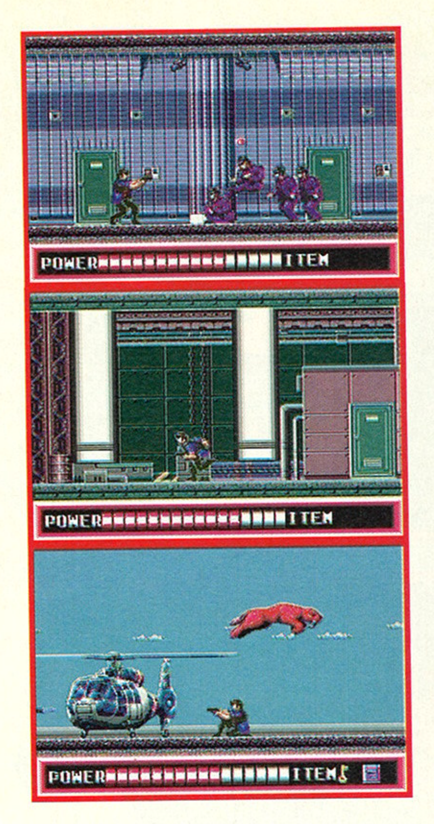
La gran popularidad de este man-

Cuatro serán las misiones que deberá superar Ryo, en las que tendrá que hacer frente a lo más selecto de la mafia.

Vídeo

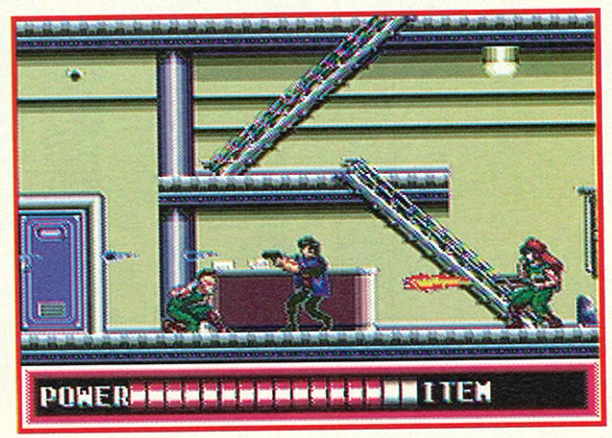
• Anime •

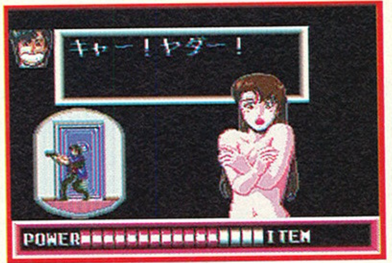
Además de la emisión televisiva de sus aventuras, los fans de Ryo Saeba (Coque en la versión española) pueden disfrutar de sus aventuras a través de los dos vídeos editados por **Cartoonia** en nuestro país, que recogen algunos de los mejores capítulos de la serie de televisión. Cada cinta tiene una duración aproximada de una hora. Una compra muy recomendable.



De nuevo Ryo deberá verse las caras con el terrible Mammoth, un mercenario especializado en manejar el lanzagranadas.

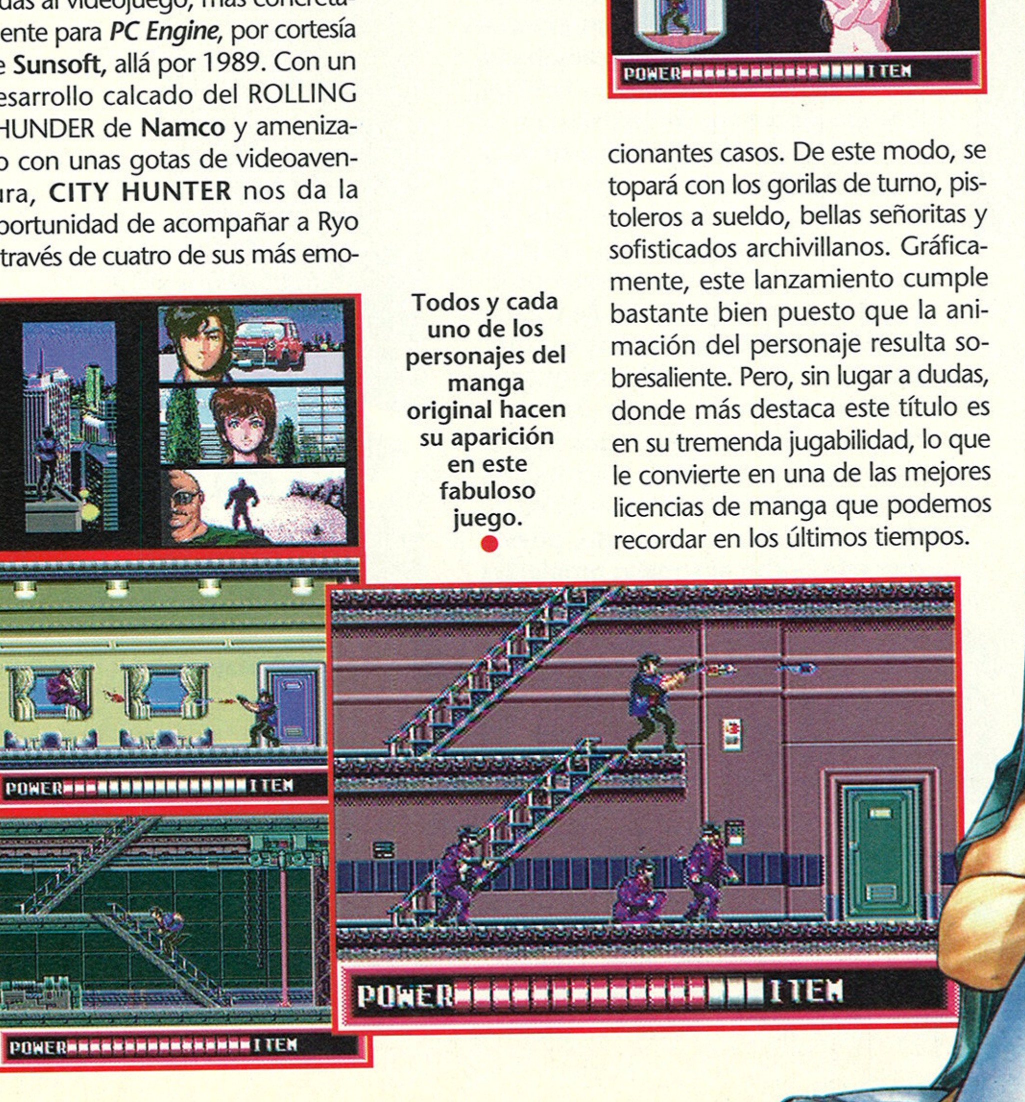






ga dentro de Japón ha hecho que las aventuras de Ryo fueran adaptadas al videojuego, más concretamente para ***PC Engine***, por cortesía de **Sunsoft**, allá por 1989. Con un desarrollo calcado del ROLLING THUNDER de **Namco** y amenizado con unas gotas de videoaventura, **CITY HUNTER** nos da la oportunidad de acompañar a Ryo a través de cuatro de sus más emocionantes casos. De este modo, se topará con los gorilas de turno, pistoleros a sueldo, bellas señoritas y sofisticados archivillanos. Gráficamente, este lanzamiento cumple bastante bien puesto que la animación del personaje resulta sobresaliente. Pero, sin lugar a dudas, donde más destaca este título es en su tremenda jugabilidad, lo que le convierte en una de las mejores licencias de manga que podemos recordar en los últimos tiempos.

Todos y cada uno de los personajes del manga original hacen su aparición en este fabuloso juego.



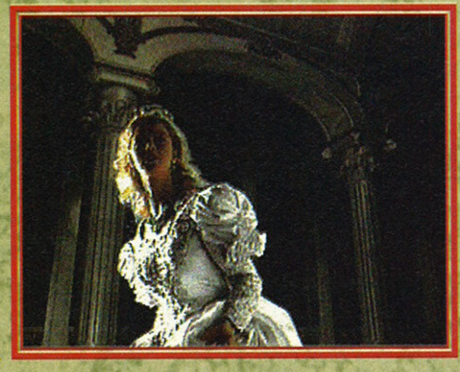


Publicado originalmente en 1985 en las páginas de Shonen Jump, **C** es publicado en nuestro país de manera regular y con bastante éxito por **N**, que ha respetado la forma de lectura del original japonés (de derecha a izquierda) para alegría de puristas del cómic y consiguiente dolor de cabeza para todos los demás, que caen redondos a las pocas páginas de lectura.



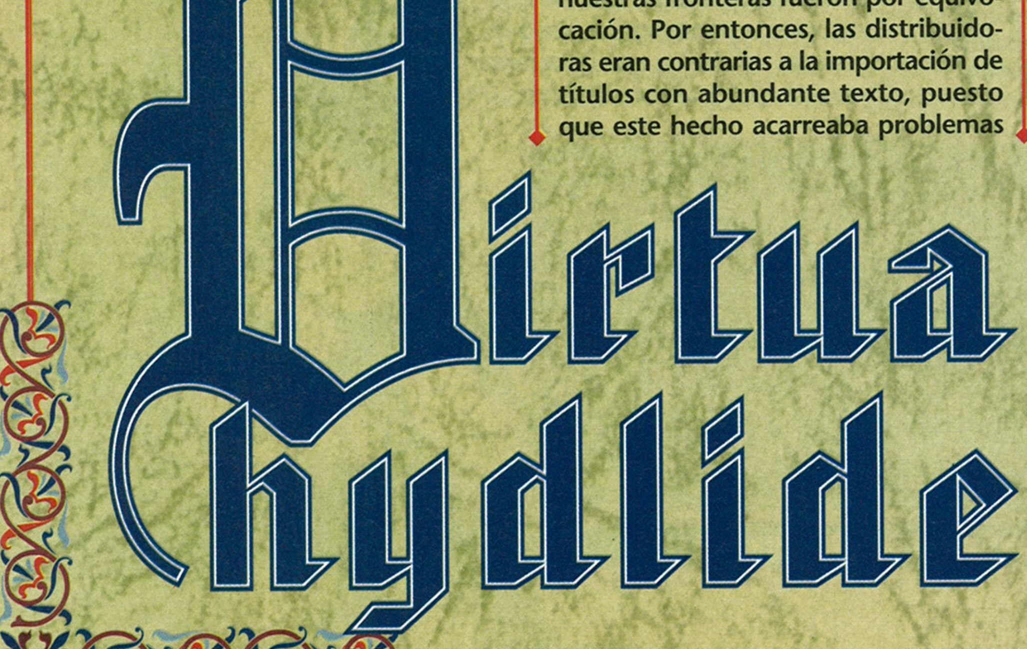
La guarida del dragón





Este mes nos vestimos con nuestras mejores galas para contemplar las primeras imágenes de un RPG para Saturn. Creado para MSX por T&E Soft, estamos ante una de las sagas más conocidas entre los usuarios nipones de las consolas Sega. Su nombre es VIRTUA HYDLIDE, y nos adentra en el llamado Rol Virtual.





Cuando en 1987 los usuarios de ***Master System*** en nuestro país se podían contar con los dedos de una mano, HYDLIDE un extraño cartucho de cuatro megas causaba furor en las tierras del Lejano Oriente. Tiempo después se comercializó en España, pasando completamente desapercibido, debido a su escasa distribución, su alto precio y sobre todo por la ausencia de instrucciones en castellano. En 1992 **Sega** estrenaba continuación para ***Mega Drive***. Se trataba de SUPER HYDLIDE que, una vez más, caía en el más absoluto de los olvidos. Las pocas unidades aparecidas en nuestras fronteras fueron por equivocación. Por entonces, las distribuidoras eran contrarias a la importación de títulos con abundante texto, puesto que este hecho acarreaba problemas











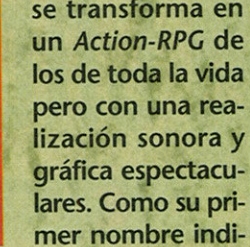






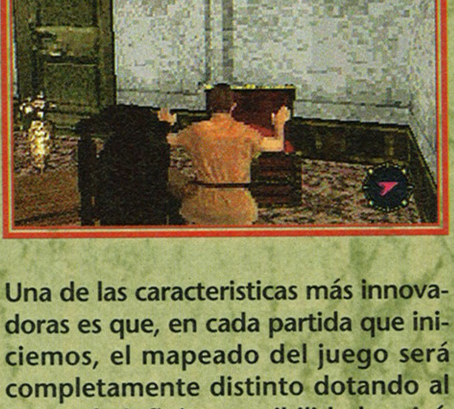




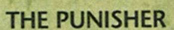


legales. El desarrollo de las dos partes de la saga era muy similar a la serie ULTIMA, en las que predominaba la libertad de acción con multitud de opciones. Su tristeza gráfica hacia difícil su comprensión a los profanos de los *RPG*.

VIRTUA HYDLIDE da un giro de 180 grados a la saga, y se transforma en un *Action-RPG* de los de toda la vida pero con una realización sonora y gráfica espectaculares. Como su primer nombre indica, éste es un juego en primera persona que utiliza *texture mapping* para sus decorados, y crea paisajes con una soltura y una definición que sólo ***Saturn*** puede ofrecer.

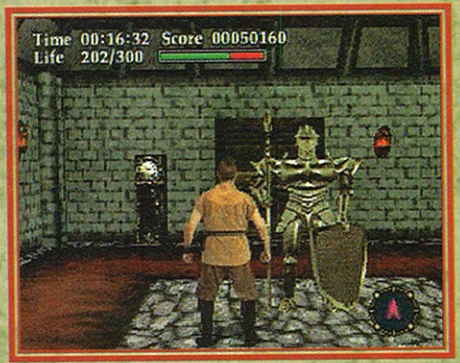


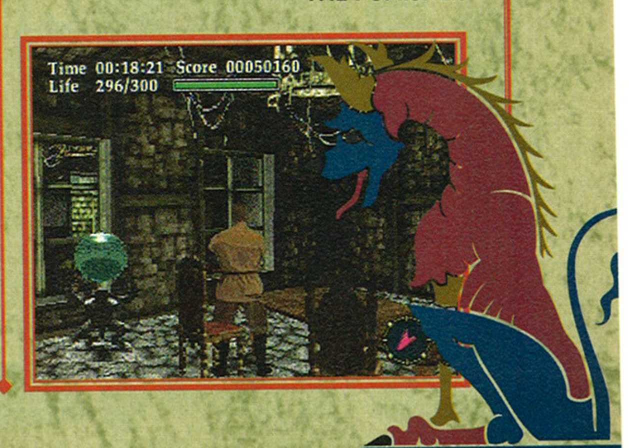
Una de las caracteristicas más innovadoras es que, en cada partida que iniciemos, el mapeado del juego será completamente distinto dotando al juego de infinitas posibilidades. Así, los enemigos y los objetos no se encontrarán en el mismo sitio, dificultando nuestra mision. En este título el repertorio de armas posee una gran variedad, y tendremos la opción de escoger con cuál de ellas queremos iniciar la partida. Su despliegue gráfico es detallado y bonito. Además, este lanzamiento dispone de una magnífica banda sonora y de unos realistas efectos de sonido. La nueva era de los *RPG* está a punto de llegar.



THE PUNISHER











CREANDO ESKUELA

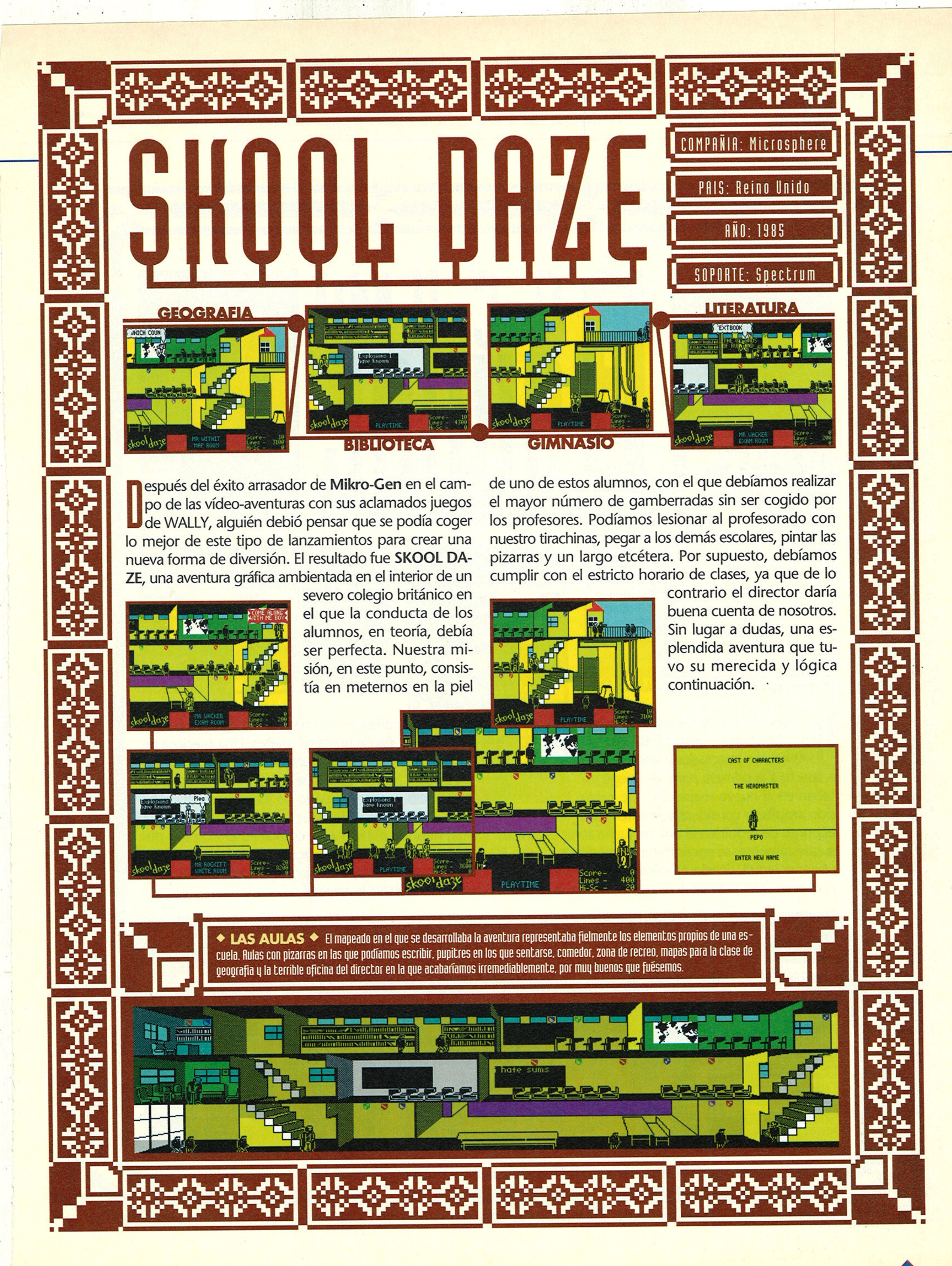
Tras el bombazo inicial en el que Spectrum se vio inmerso, llegó una época de decadencia donde la escasa originalidad del software llegó a límites preocupantes. Con la aparición de Microsphere y sus aventuras gráficas se abrió un nuevo camino que, por desgracia, ninguna otra compañía se atrevió a seguir dignamente.



Gracias a esta compañía británica, los usuarios de ***Spectrum*** pudieron disfrutar de un sistema de juego que, hoy en día, cuenta con un gran número de seguidores. Quizás resulte excesivo establecer una comparación entre estas pequeñas joyas de la programación y las aventuras gráficas convencionales a las que están acostumbrados, sobre todo, los usuarios de ***PC*** y ***Mac.*** Pero salvando las diferencias, la similitud entre unas y otras es más que considerable. De hecho, este tipo de aventuras ideadas por la compañía británica **Microsphere,** permitían interactuar en gran medida con el escenario y el resto de personajes, creando un magnífico ambiente digno de las mejoras aventuras gráfico-conversacionales tan explotadas en un soporte como ***Spectrum.***

El sistema de juego permitía mover al protagonista a lo largo y ancho de un amplio mapeado repleto de detalles gráficos. Además, otorgaba la posibilidad de comunicarnos con el resto de los personajes. A medida que este sistema se fue perfeccionando, los escenarios y el número de acciones a realizar se vio aumentado considerablemente, llegando a conformar títulos tan complicados y enrevesados como el mismísimo CONTACT SAM CRUISE. Al final, fueron éstos tres títulos (SKOOL DAZE, BACK TO SKOOL Y CONTACT SAM CRUISE) los únicos que la compañía británica diseñó utilizando este sistema. Fueron pocos, pero no cabe ninguna duda de que gracias a este hecho serán recordados como grandes clásicos.

J.C. MAYERICK



SKOOL DAZE

COMPAÑIA: Microsphere

PAIS: Reino Unido

AÑO: 1985

SOPORTE: Spectrum

GEOGRAFIA

BIBLIOTECA

GIMNASIO

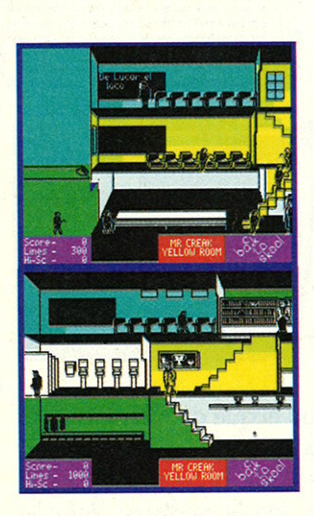
LITERATURA

Después del éxito arrasador de **Mikro-Gen** en el campo de las vídeo-aventuras con sus aclamados juegos de WALLY, alguién debió pensar que se podía coger lo mejor de este tipo de lanzamientos para crear una nueva forma de diversión. El resultado fue **SKOOL DAZE**, una aventura gráfica ambientada en el interior de un severo colegio británico en el que la conducta de los alumnos, en teoría, debía ser perfecta. Nuestra misión, en este punto, consistía en meternos en la piel de uno de estos alumnos, con el que debíamos realizar el mayor número de gamberradas sin ser cogido por los profesores. Podíamos lesionar al profesorado con nuestro tirachinas, pegar a los demás escolares, pintar las pizarras y un largo etcétera. Por supuesto, debíamos cumplir con el estricto horario de clases, ya que de lo contrario el director daría buena cuenta de nosotros. Sin lugar a dudas, una esplendida aventura que tuvo su merecida y lógica continuación.

◆ **LAS AULAS** ◆ El mapeado en el que se desarrollaba la aventura representaba fielmente los elementos propios de una escuela. Aulas con pizarras en las que podíamos escribir, pupitres en los que sentarse, comedor, zona de recreo, mapas para la clase de geografía y la terrible oficina del director en la que acabaríamos irremediablemente, por muy buenos que fuésemos.

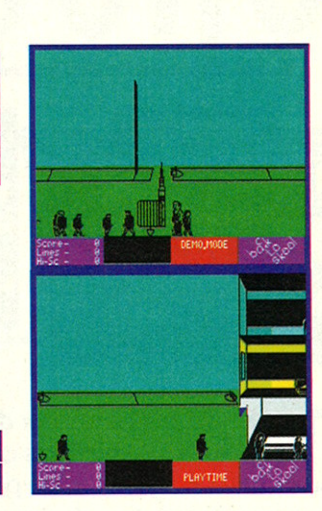


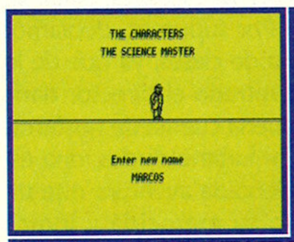




BACK TO SKOOL

COMPAÑIA: Microsphere ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum





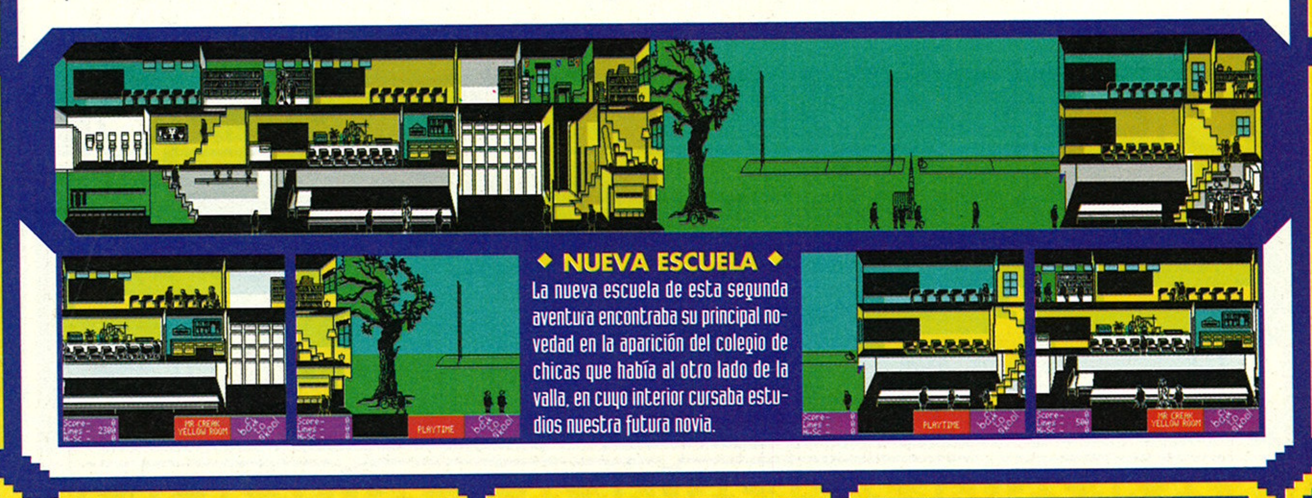
Al igual que ocurría en SKOOL DAZE, se nos permitía redefinir la totalidad de los nombres, tanto de los profesores como de los alumnos.

PROFESORES Y ALUMNOS

De nuevo, al igual que en la primera entrega, debíamos cumplir el horario de clases establecido para no acabar en el despacho del director.

HORARIO DE CLASES

Un nuevo curso comenzaba en nuestro *Spectrum* con este **BACK TO SKOOL**. La principales diferencias con respecto a la primera parte del juego estaban en el nuevo mapeado, que había sido ampliado considerablemente hasta el punto de incluir en él una pequeña zona en la que, supuestamente, se encontraba el colegio de chicas. El objetivo seguía siendo prácticamente el mismo, aunque ahora también se nos encomendaba la siempre difícil misión de intentar ligarnos a la niña de nuestros sueños. Una preciosa jovencilla que cursaba sus estudios más allá de la valla que separaba convenientemente el patio de los chicos del de las chicas. Esta fue la última entrega de la saga, aunque debido a su complejidad acaparó durante mucho tiempo las páginas de trucos de las revistas especializadas. Una magnífica continuación, que mantenía la esencia original.

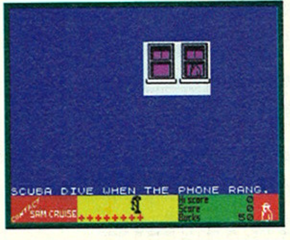


◆ NUEVA ESCUELA ◆

La nueva escuela de esta segunda aventura encontraba su principal novedad en la aparición del colegio de chicas que había al otro lado de la valla, en cuyo interior cursaba estudios nuestra futura novia.

CONTACT SAM CRUISE

COMPAÑÍA: Microsphere · PAÍS: Reino Unido
AÑO: 1986 · SOPORTE: Spectrum

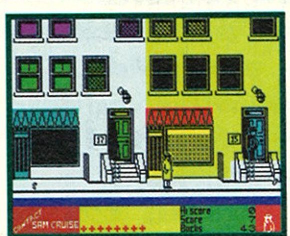



La revolución más allá de nuestras fronteras llegó con este **CONTACT SAM CRUISE**, un espléndido título que para desgracia de los usuarios españoles jamás llegó a ser comercializado en nuestro país.

En esta ocasión debíamos ejercer de detective privado, interactuando en un mapeado cuyas dimensiones se habían visto ampliadas muy notablemente con respecto a anteriores títulos de la compañía. Hablar con los distintos personajes, hacer lo mismo por teléfono, introducirnos en apartamentos sin ser vistos, apagar luces o disfrazarnos constituían una amplia oferta que, en ciertas ocasiones, nos obligaba a consultar las instrucciones para realizar una determinada acción.

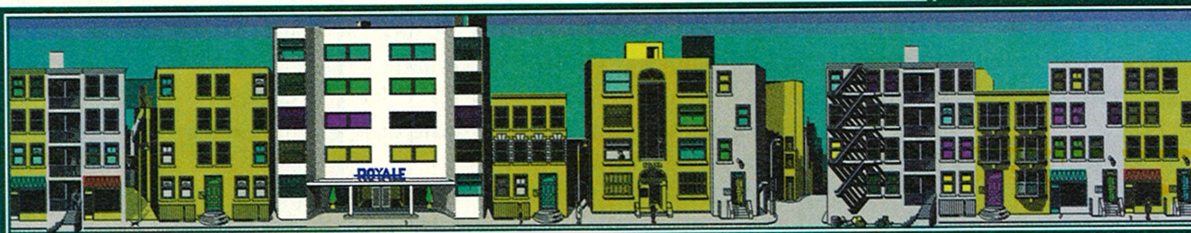
CONTACT SAM CRUISE es una auténtica maravilla que, aún hoy en día, puede de ser mirada con el asombro de los que, como nosotros, no se explican la forma con la que algunos programadores explotaban las escasas posibilidades del ***Spectrum.*** Aunque suene a tópico, ver para creer.



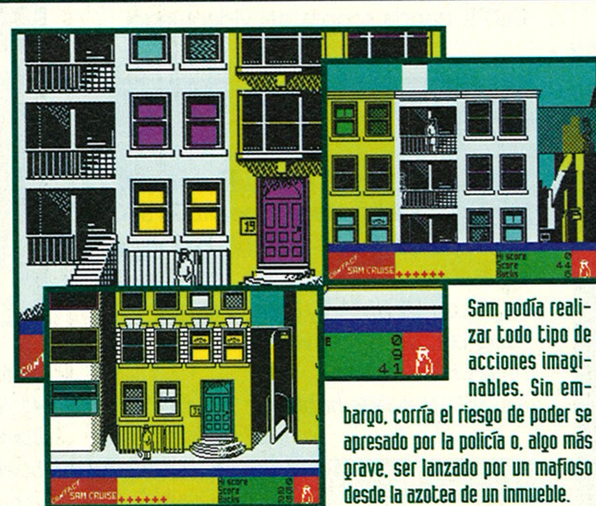


◆ LAS CALLES ◆

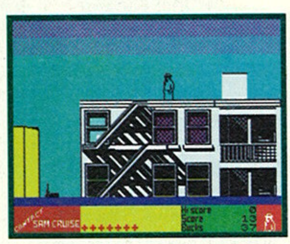
Las dimensiones del mapeado se había ampliado hasta el punto de incluirse en él todo tipo de detalles gráficos. Tiendas, apartamentos, hoteles, oficinas e, incluso, la imprescindible comisaría, conformaban un mapeado en el que no faltaba absolutamente de nada. Sam, como era de esperar, podía moverse por el mapa a su antojo, visitando interiores de edificios o sus azoteas para poder refugiarse con absoluta seguridad.







Sam podía realizar todo tipo de acciones imaginables. Sin embargo, corría el riesgo de poder se apresado por la policía o, algo más grave, ser lanzado por un mafioso desde la azotea de un inmueble.



LINEA

Nos ha impresionado gratamente el aluvión de cartas recibidas para la sección UNA DE GAMBAS. Una mención especial merecen los que os habéis dedicado a martirizarnos con los gazapos descubiertos en esta revista. Gracias por vuestras cartas y seguid colaborando en esta sección. Escribid a SUPER JUEGOS. C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

En esta ocasión, la cuestión del mes nos hace mirarnos un poco el ombligo. Muchos de vosotros nos preguntáis cómo vamos a reaccionar ante las nuevas alternativas lúdicas. Nuestra estrategia es clara. Nosotros pretendemos satisfacer siempre y en todo momento vuestras inquietudes y ansias de información. Por el momento, parece que deseáis una completa información global, de lo nuevo y lo ya conocido. Cuando el mercado, y por ende vosotros, nos pida reconvertirnos hacia una revista de nuevas tecnologías, no lo dudéis, lo haremos. Pensamos que el presente exige una publicación como la que os ofrecemos, a caballo entre el pasado y el futuro. Vosotros dictaréis nuestros designios, que no se decidirán jamás arbitrariamente ni por capricho.



MUSICA DE VIDEOJUEGOS

Me encanta la música de los cartuchos, y creo que en Japón se venden bandas sonoras de videojuegos.
1) ¿Cuáles son las mejores?
2) ¿Tienen mucho éxito?
3) ¿Algún día se venderán en España?

Raúl Raturn Mondong, Barcelona



En la redacción también tenemos claras y definidas preferencias sobre ese tipo de música.
1) CASTLEVANIA, FINAL FANTASY 3, SECRET OF MANA y TURRICAN son fantásticas.
2) En Japón han llegado a ser número uno en diversas ocasiones.
3) KILLER INSTINCT para ***Super Nintendo*** vendrá acompañado por los KILLER CUTS, banda sonora del videojuego.

QUERIDA MEGA SEGA

Pero, vamos a ver, The Scope: 1) ¿Qué ha pasado con MEGA SEGA? Llevo meses esperando una nota explicativa.
2) ¿Y con ULTIMA?, ¿tiene algo que ver su cierre con el resentimiento hacia la revista HI TECH?
3) ¿Sólo se puede hablar de SCOOBY DOO





cada 6 meses?, ¿qué sabes de este juego?
4) ¿La edición española de THEME PARK se llamará PORT AVENTURA?, ¿será igual de buena que la entrega para ordenador?, ¿cuánto costará?
Sin otra queja me despido, hasta una próxima ocasión.

M. Jonatan Rubio, Bilbao

DIRECTA

CON THE SCOPE

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ La sección UNA DE GAMBAS, la de más éxito de la revista SUPER JUEGOS.
■ El progreso, lento pero seguro, de las producciones para la consola Saturn.

TEMPLADO:

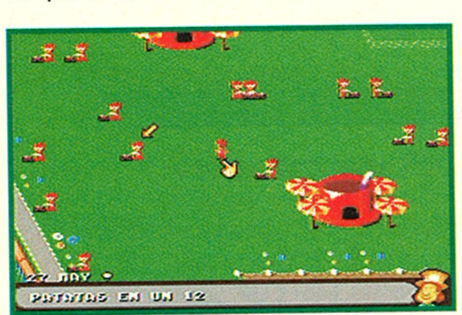
■ Atari Jaguar que, aunque ha salido oficialmente en España, nadie parece haberse enterado.
■ Las portátiles, que se están poniendo las pilas.

FRIO:

■ Las novedades. Este mes no han sido demasiado numerosas.



No te quejes tanto. 1) Se ha dejado de publicar por razones única y exclusivamente de rentabilidad económica, ya que era la revista líder del sector para las consolas **Sega.** De todas formas,en **SUPER JUEGOS** encontrarás las mismas firmas que en aquella fenomenal y difunta revista.
2) En primer lugar, ULTIMA no tiene nada que ver con nosotros. En segundo lugar, esa publicación no ha cerrado. En tercer lugar, no creo que HI TECH pueda producir algún tipo de resentimiento. Indiferencia tal vez.
3) Sólo podemos hablar algo de un juego cuando sabemos datos novedosos. Si no te hemos contado nada, es que no hemos descubierto ninguna información inédita. Lo último que te podemos decir es que se ha retrasado indefinidamente.



4) No, se llamará THEME PARK también. Es tan bueno como la versión para ***PC.*** De su precio, no tengo ni idea.

LO BUENO SI BREVE...

Quiero, antes de nada, felicitaros por vuestra extraordinaria y simpática revista:
1) ¿Cuánto costará la ***Saturn, PlayStation*** *y* ***Ultra 64?***
2) ¿Cuándo saldrá DRAGON BALL Z 2 para ***Mega Drive?***



3) ¿Cuántos bits tendrá la consola ***Saturn?***
4) Por último, ¿me puedes mandar una review de SENSIBLE SOCCER para ***Super Nintendo*** *y* ***Mega Drive?***

Alfonso Castelló, Madrid

Gracias, Alfonsete. 1) Prefiero no mojarme en cuanto a precios, ya que si no son exactos puedo provocar a desilusiones y malentendidos. Imaginad que os digo un precio estimativo y éste se incrementa notablemente. Me odiaréis de por vida y a la consolañ. Así que a partir de ahora, no os diré ningún precio hasta que sea el definitivo. No sería justo ni para vosotros, ni para las compañías que van a vender esas consolas.
2) De momento no hay nada anunciado, aunque creo que tarde o temprano llegará. El inmediato es el de ***PlayStation.***
3) Tendrá y tiene 32 bits.
4) Te puedo decir mi nota global. Al de ***Super Nintendo*** le daría un 82, y al de ***Mega Drive*** 90.



LINEA DIRECTA

UNA DE GAMBAS

Por el SUPERGOLFO

La sección más temida y amada por la prensa especializada del sector resucita en las páginas de Línea Directa. Esperamos ansiosos vuestras cartas para que nos contéis los gambazos, burradas y errores varios que encontréis en nuestra revista o en la competencia. Eso sí, todo tratado como crítica constructiva y sin desprecio a profesionales que, somos conscientes, intentan hacerlo lo mejor posible. Animo y no dudéis en colaborar, lectores habituales y redactores de la competencia.



GAMBA DEL MES

¿NIEVES HERRERO VIRTUAL?

TODO SEGA. Número 28. Sección Mr. Q. Pág. 63. Pregunta: ¿Van a sacar consolas y videojuegos con realidad virtual?
Respuesta: Sí, si te has fijado el videojuego tiende a asemejarse cada vez más a la realidad, y al estar basado en un televisor y crearla temporalmente, es virtual.
Super Golfo: Mi fe en la inteligencia media del ser humano y el hecho de que hoy es San Necio, patrón de los tarugos neuronales, me hace ser bastante benévolo en mis comentarios y creer que esta respuesta es simplemente una broma de Mr. Q-uesco.



De otra manera, me podrían invadir cientos de cuestiones filosóficas: ¿Mr. Q-uesco es virtualmente estúpido? ¿Realmente tiene la inteligencia de un cerdo lobotomizado? Y voy mucho más allá, ¿los programas televisivos forman parte de la mencionada realidad virtual (los echan por la televisión y duran temporalmente)? Si es así, ¿nos enfrentaremos a una versión lúdica de Veredicto en VR? ¿Y Cita con la Vida?

SUPERGAMBA

TODOS CONTRA EL CALVO

A Raquel Palancar, de Madrid, no se le ocurre otra cosa que atacar al pelmazo de The Scope, detalle que agradezco y animo a que sigáis haciendo. Nos cuenta lo siguiente: "Hace ya muchos números salí en LINEA DIRECTA preguntando: ¿ALADDIN para *Game Boy*? The Scope me contestó que lo más seguro es que no. Por cierto, el otro día estuve jugando con dicho título". Como veis The Scope cada vez se parece más a Yen, aunque él dice que cuando contestó esa pregunta aún no se sabía nada. Da igual, desde aquí os animo a que le ridiculizeis para conseguir que alguna de sus páginas me las de a mí. Todos contra The Scope.

LA OTRA GAMBA

DE VIRTURA A VISTURA

José Miguel Romero Flores nos cuenta el siguiente gazapo, referente a nuestro número del mes pasado. "En la parte de la revista en la que salía el Concurso Nacional de Videojuegos Sega, en la página 48, ponéis: Se concursará con el juego VIRTURA RACING DE LUXE para Mega Drive 32X, en el modo VIRTURA RACING...".
SuperGolfo: Aunque me hubiera gustado echarle la culpa del gambazo a cualquiera de los miembros de SUPER JUEGOS, en especial a Némesis, alias "Banana Nose", lo cierto es que el error viene de Sega, más concretamente de sus muchachos de publicidad, víctimas de una sobredosis de empanada de liebre en mal estado. Arrepentidos del error han prometido hacerse vegetarianos y, como penitencia, recorrer el camino de Santiago con las orejas.

Se concursará con el juego Virtura Racing Deluxe para Mega Drive 32 X, en el modo Virtura Racing, coche Formula y circuito Big Forest a cinco vueltas en nivel normal.

HOBBYGAMBA

EL COMANDANTE CITROËN

HOBBY CONSOLAS. Número 45. Sección Teléfono Rojo. Pág. 110. Pregunta: Con la consola *NES* tenía un juego llamado TECMO CUP, ¿existe alguno parecido para *Super Nintendo*?
Respuesta: Creo recordar uno llamado algo así como CAPITAN SUBARU, pero no salió en España.
Una vez más tenemos que descubrirnos ante la infinita sapiencia de Yen. En lugar de referirse a la saga del CAPTAIN TSUBASA (que es la por la que preguntaba el sufrido lector), nuestro culto amigo hace referencia al héroe de los taxistas: el capitán Subaru. Dentro de poco hará referencia a otros héroes automovilísticos como el General Fiat, el Teniente Daewoo, o el Cabo Skoda, paladín del Comando Dacia.





YA PUEDE SUSCRIBIRSE AL FUTURO

Somos el primer periódico español que le ofrece la posibilidad de suscribirse al futuro, a EL PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM.

Por sólo 13.980 pesetas, más gastos de envío, además de la suscripción anual le regalaremos el archivador para los 4 CD-ROM de 1995.

Con EL PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM estará ya en el futuro.

De venta en las mejores librerías.

1995
el Periódico

GRATIS
Con la suscripción
ARCHIVADOR
AUTOMÁTICO
NOVEDAD
MUNDIAL

Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM 1995** para todo el año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para los 4 CD-ROM del año, rrellene este cupón y envíelo a:

ZETA MULTIMEDIA, S.A.
Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre ______
Apellidos ______
Dirección ______
______ Tel ______
Población ______
C.P. ______ Provincia ______

FORMA DE PAGO

☐ Contrarreembolso ☐ VISA

Nº Tarjeta ☐ ☐ ☐ ☐

Fecha caducidad ☐

Firma autorizada:

Precio del CD-ROM Enero/Marzo 1995: 3.495 ptas.

Suscripción semestral: 6.990 ptas., más gastos de envío.

Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

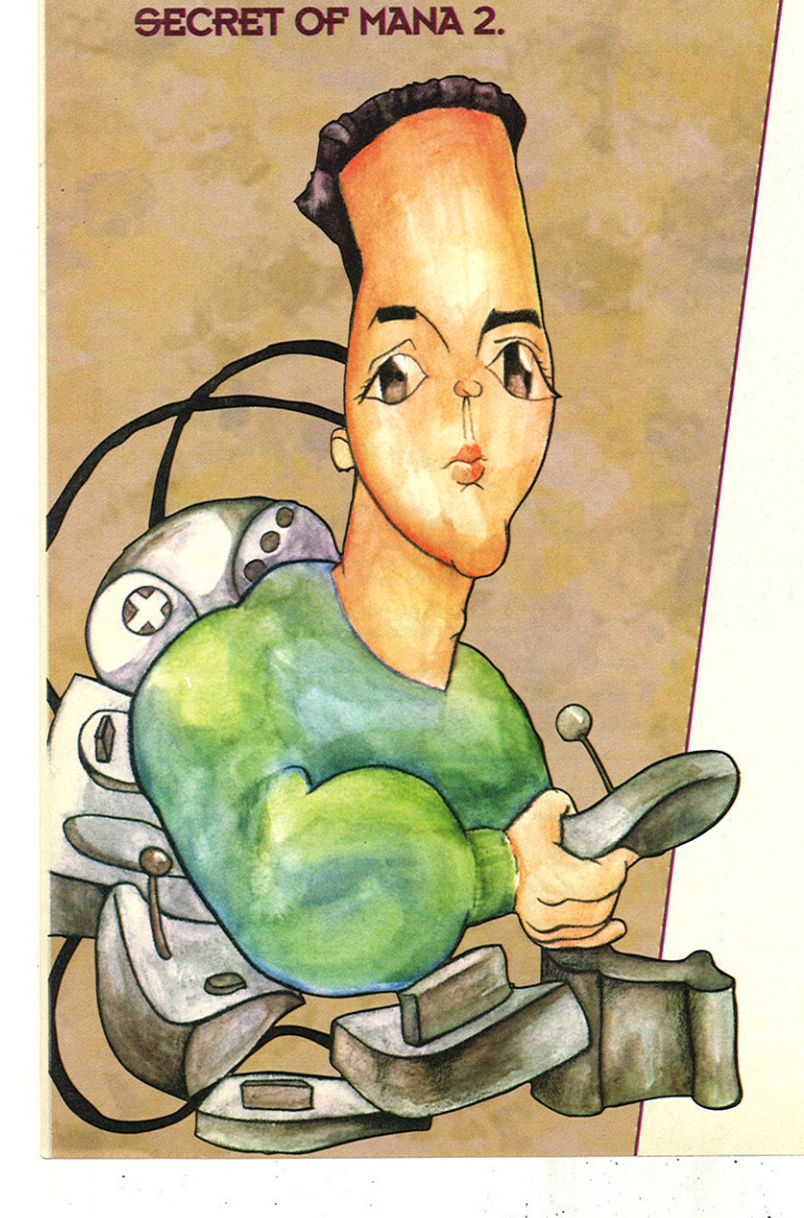
el Periódico
El más leído en Catalunya

GRUPO ZETA



por THE ELF

Los primeros juegos para PlayStation y Saturn en aprovechar el potencial 2D aparecen en escena. Después de sobresalientes ejemplos como ASTAL y RAIDEN PROJECT, ahora le toca el turno al espectacular GUNNERS HEAVEN. Los seguidores de Squaresoft tendrán información de SEIKEN DENSETSU 3, conocido también como SECRET OF MANA 2.



PLAYSTATION
GUNNERS HEAVEN



MEDIA VISION
JAPON
CD ROM

Los programadores de **Media Vision** han realizado **GUNNERS HEAVEN** para *PlayStation*, el segundo arcade de *scroll* lateral que encontramos en el catálogo de esta consola junto a HOT BLOODED FAMILY de **Tecnosoft.** No os asustéis, porque la calidad de **GUNNERS HEAVEN** deja a su humilde competidor en fuera de juego. Para recrear este *shoot'em up* **Media Vision** ha rescatado algunos momentos cumbres de arcades tan legendarios como GUNSTAR HEROES, CYBER LIP, PROBOTECTOR o TOP HUNTER, y los ha mezclado sabiamente para presentarnos un cóctel de



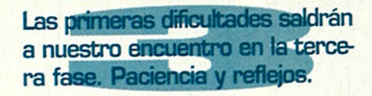
FASES

bosses



En la espesa jungla de la fase 2 sólo estaremos acompañados por un par de planos de scroll.



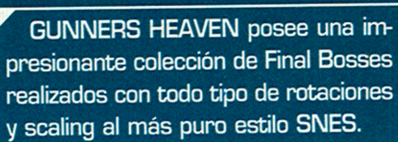


Las primeras dificultades saldrán a nuestro encuentro en la tercera fase. Paciencia y reflejos.

La gran cantidad de sprites presentes en la primera fase no provocará ninguna ralentización.

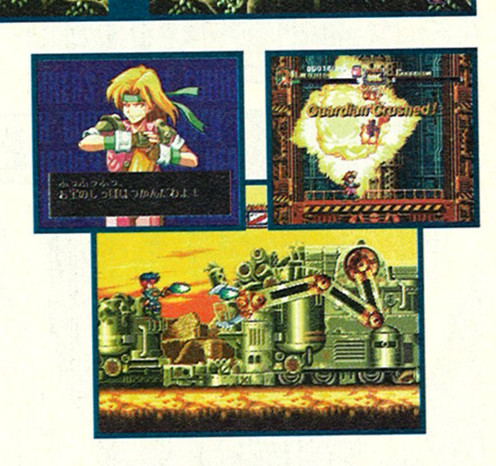






GUNNERS HEAVEN posee una impresionante colección de Final Bosses realizados con todo tipo de rotaciones y scaling al más puro estilo SNES.

explosiones, gigantescos Final Bosses y una jugabilidad aplastante. El potencial de *sprites* ha quedado fuera de toda duda, e incluso en instantes de coincidencia no se observa ni la más mínima ralentización, ni el desagradable *flicker* al que nos tiene acostumbrados las consolas de 16 bits. **GUNNERS HEAVEN** posee seis largas fases, con tres Huge Bosses en cada una de ellas y una dificultad ajustada que nos obligará a emplearnos al máximo a partir de la tercera fase. Pese a todo el potencial de ***PlayStation*** no ha sido aprovechado al máximo, esperad a ver PHILOSOMA o CASTLEVANIA: THE BLOODLETTING, aunque os puedo asegurar que **GUNNERS HEAVEN** es uno de los arcades mejor realizados y más jugables del catálogo de la máquina de **Sony**.



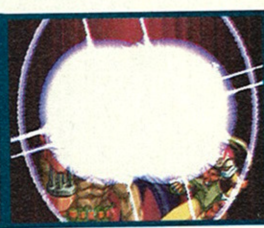












THE REAL GAMEMASTER

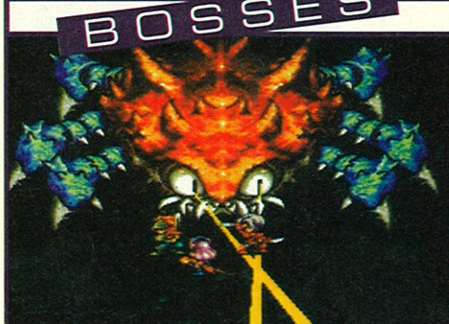
Apenas habían pasado tres meses y medio desde el lanzamiento de FRONT MISSION y CHRONO TRIGGER en Japón, cuando el próximo proyecto de Squaresoft toma forma bajo el nombre de SEIKEN DENSETSU 3 o SECRET OF MANA 2 para los usuarios occidentales.







BOSSES











FLAMMIE



SECRET OF MANA II

Aunque faltan meses para el debut del tercer SEIKEN DENSETSU en ***Super Famicom/Nintendo,*** el proyecto se encuentra muy avanzado. Los creadores del original para ***Game Boy*** continuarán la saga gloriosa de **Squaresoft.** Este título tendrá nombres y apellidos tan sugerentes como: H. Tanaka, el director de la trilogía K. Ishii; el célebre H. Kikuta, compositor de la saga y autor de las sesenta canciones de este nuevo capítulo; y el diseñador de los protagonistas, Noboteru Yuuki. **SECRET OF MANA 2** posee 32 megas, incluye 100 enemigos, y podremos elegir a nuestro trío de protagonistas entre seis personajes posibles. Además, se han añadido rutinas en tiempo real que modificarán el colorido de los gráficos según la situación horaria.



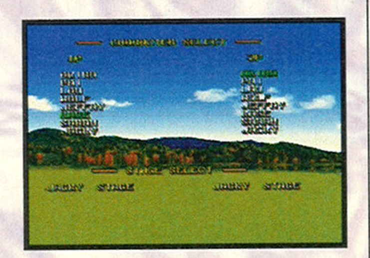


Ya metidos en pleno verano, os ofrecemos una sección repleta de trucos para disfrutar a tope de unas merecidas vacaciones.

SATURN

• • SELECCION LUCHADOR • •

Si aún no domináis el catálogo de golpes de **VIRTUA FIGHTER**, podéis probar a ejecutar este consejo. Empezad un combate en la modalidad para dos jugadores y, cuando la lucha esté terminando, mantened presionados los botones L y R. Aparecerá un menú donde podréis escoger a cualquiera de los personajes del juego, incluido Dural. También tendréis la oportunidad de seleccionar el escenario de la pelea.



• • DURAL • •



El hombre metálico no puede ser seleccionado para jugar. Ahora podréis partir con la ligera ventaja de tener vuestra piel dura como el acero para imponer vuestra ley en el combate. Acudid a la pantalla de selección de personaje, tanto en modo Arcade como en modo VS., e introducid la siguiente secuencia, ABAJO, ARRIBA, DERECHA y A + IZQUIERDA. Si lo habéis hecho bien, oiréis un WHOOSH. Los movimientos de este personaje son un compendio de los diferentes estilos que poseen cada uno de los luchadores restantes. El resto depende exclusivamente de vuestra habilidad.







• • STAFF DE PROGRAMACION • •

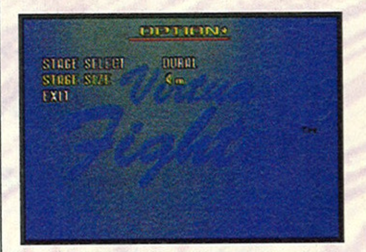


Si queréis contemplar los créditos de **AM2**, mantened pulsado el botón A mientras las demos de la presentación están en pantalla. Al soltar el botón, desaparecerán los nombres de los créditos.



• • ESCENARIOS • •

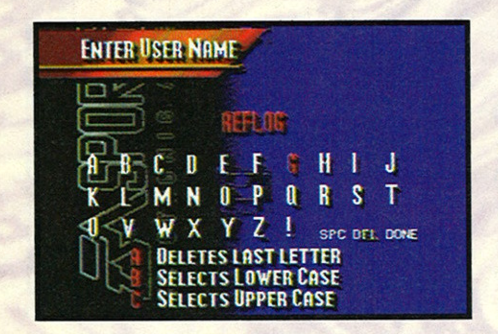
Cuando un combate acaba en tablas se pasa automáticamente a Sudden Death (la muerte súbita). Esta es una modalidad donde el escenario se reduce a unas dimensiones mínimas y el primero en abandonarlo queda eliminado. Si no queréis esperar a un empate para disputar uno de estos enfrentamientos tan emocionantes, bastará con realizar este sencillo truco que os permite elegir el ring y su tamaño. En la pantalla de presentación pulsad doce veces ARRIBA, presionad START inmediatamente para acceder a las opciones. Desplazad el cursor por debajo de EXIT y, pulsando el botón A, conseguiréis acceder al menú especial. De este modo, ya podréis disfrutar a lo grande.





NBA LIVE'95

MEGA DRIVE



• • SWING• •

Comenzad un partido de exhibición y elegid los equipos. En la selección de jugadores pulsad ARRIBA, hasta que las palabras PLAYER 1 cambien a START NEW. Dadle a START para acceder a la pantalla de passwords e introducid REFLOG. De repente os encontraréis con un juego de golf. Increíble.



ROAD RASH 3



MEGA DRIVE





• • PASSWORDS • •

Ya no habrá obstáculos que os impidan recorrer a vuestro gusto las autopistas y las carreteras de este genial lanzamiento para la consola *Mega Drive*. Los siguientes passwords os proporcionarán las mejores monturas para cada uno de los circuitos, y el acceso a cada una de las diferentes fases que comprende esta interesante competición.

NIVEL1
BK21 2005 - 4120$ y moto inicial
NIVEL 2
E801 2701 - Con Rat Bike.
N020 2611 - Rat Bike, 2670$.
3U41 A6TC - Rat Bike, 7530$
NIVEL 3
IS00 3DOV - Perro Bike, 2330$
BVA1 RPDS - Perro Bike, 15250$
6K60 3NT8 - Nitro Bike, 19310$
7M01 RNTE - Nitro Bike, 1790$
T3U1 RCTS - Perro Bike, 43290$
TV83 RDTJ - Perro Bike, 55330$
DH00 RTTC - Diablo 1000 Nitro, 21340$
NIVEL 4
7841 SM07 - Nitro Bike, 8790$
D340 SS0D - Diablo 100 Nitro, 5340$

SLAM CITY

MEGA CD

• • ESCENAS OCULTAS • •



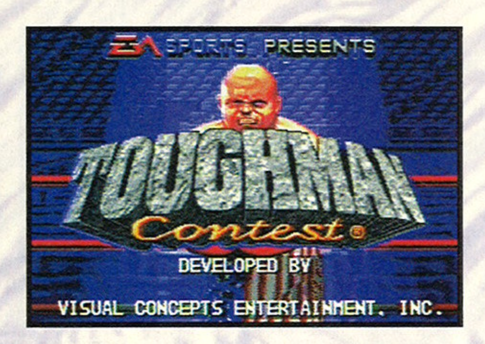
Si queréis contemplar cómo se rodó **SLAM CITY** y ver a Scottie Pippen, acudid a opciones. Pulsad A, B y C por orden y mantenedlos así. Un mensaje aparecerá en la pantalla: B26. Continuad con A, B y C y pulsad DERECHA para ver las imágenes ocultas. Para contemplar a un grupo ejecutando pasos de baile, ejecutad los mismos pasos pero presionando ARRIBA en vez de DERECHA.





TOUGHMAN CONTEST

MEGA DRIVE



• • PASSWORDS • •

Con los siguientes passwords, tendréis la oportunidad de comprobar una serie de secretos que hasta ahora permanecían ocultos en el reciente cartucho de la compañía norteamericana **Electronic Arts**. De este modo, ya no habrá ningún boxeador que os aguante los doce asaltos encima del ring.

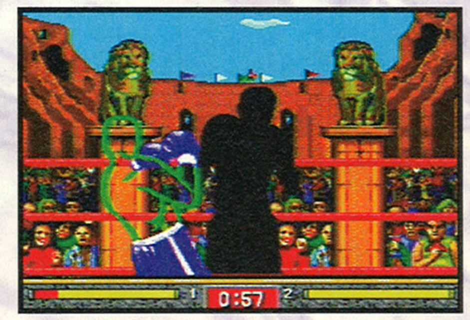


RUBE



Al comenzar un combate comprobaréis que el contrario ha perdido la cabeza.

FQSTER



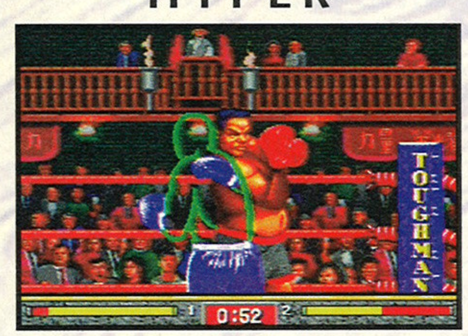
En esta ocasión, el adversario se convertirá en una sombra de lo que era anteriormente.

2LT



Con este password el tiempo será infinito, y ganará el combate el primero en conseguir tres KO.

HYPER



Poned a prueba vuestros reflejos, disputando un combate al doble de la velocidad habitual.

MAXX



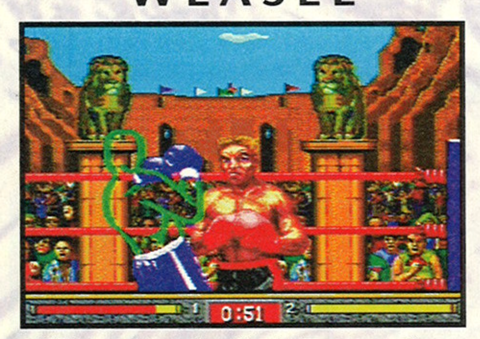
Para terminar el juego nada mejor que un password de inmunidad, aunque te pueden ganar a los puntos.

MRBUCKEYE



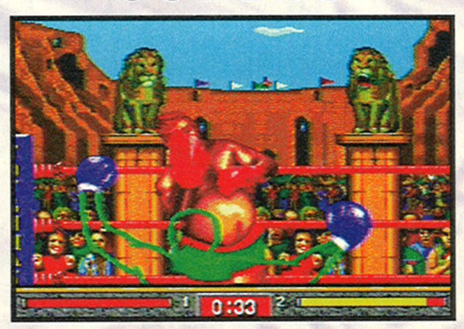
Podrás lanzar todos los golpes especiales a tu adversario desde el principio del juego.

WEASEL



El jugador 2 disminuirá su tamaño y sólo podréis alcanzarle a base de golpes bajos.

SUPERG



La dificultad se incrementará notablemente. Apto sólo para los grandes campeones.

NUCLEAR



Os enfrentaréis a un enemigo que se encuentra bajo los efectos de una terrible radiactividad.

MORTAL KOMBAT II

MEGA DRIVE 32X

• • MENU DE AYUDA • •

Como ya ocurría con todas las versiones para los restantes formatos, la entrega de **MORTAL KOMBAT II** para la consola *Mega Drive 32X* no se podía quedar sin su ración de trucos correspondientes. Situad el cursor sobre la palabra DONE y con el pad direccional ejecutad la siguiente secuencia: IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA. Ahora IZQUIERDA tres veces y DERECHA tres veces, y ya lo tenéis. Habréis accedido a un menú que os permitirá sacar el máximo provecho de este título gracias a sus innumerables opciones. Como ejemplo, baste citar las siguientes posibilidades: hacer inmune al primer o al segundo jugador, eliminar de un solo golpe al contrario, elegir el lugar de la montaña donde queréis comenzar, o enfrentaros directamente a Shao Khan, el jefe final del juego.







Si lográis acceder a este interesante menú de ayuda, MORTAL KOMBAT II para Mega Drive 32X ya no tendrá ningún secreto para vosotros.



TOH SHIN DEN

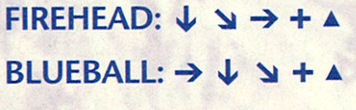
PLAYSTATION





GAIA

En un número anterior os proporcionamos el modo de escoger a Gaia como luchador. Como aún puede haber algún despistado, a continuación os ofrecemos una pequeña guía con los movimientos especiales de este jefe final. Así podréis comprobar la resistencia de este ser de ultramundo y la terrible contundencia de todos sus ataques.



FIREHEAD: ↓ ↘ → + ▲

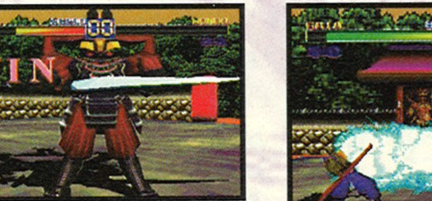
BLUEBALL: → ↓ ↘ + ▲

HURRICANE: ↙ ↓ ← + ◯

FURY: → ↘ ↓ ↙ ← → + ▲



DESPERATION: ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ ← → ↓ ▲ ◯







FIFA '95

MEGA DRIVE

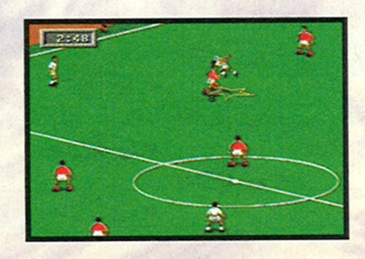
• • EQUIPO TONTO • •





La entrega para *Mega Drive* ya pasó por esta sección. Sin embargo, hemos encontrado una combinación que os permitirá acceder a un equipo lamentable. Acudid a la pantalla de opciones e introducid la siguiente secuencia, A, B, C, A, B, C. Comenzad un partido, pausadlo y teclead el botón A. Ahora estaréis en condiciones de activar a este penoso conjunto, y comprobar cómo no se debe jugar al fútbol.





MICHAEL JORDAN

SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS • •





COMPLETA CELLS
3K5BGX0DR9X

COMPLETA CELLS Y LABORATORIO
JGL8PKGHWTS

COMPLETA CELLS Y FACTORY
TJQ33CDQZZD

COMPLETA CELLS, LABORATORIO Y FACTORY
2SQZ21ZYRHB

COMPLETA CELLS, LABORATORIO FACTORY CON CAUTIVOS RESCATADOS
TSMMHGBW43D

MONSTER MAX

GAME BOY

• • PASSWORDS • •

NIVEL	GANANCIAS	PASSWORDS
1-1	48	#!?PW-59
1-2	93	!*9479KM
1-3	153	12MWZ!P!
2-1	149	YDYX!3MR
2-2	217	#H*HNT8D
2-3	310	ZG1NTY2D
3-1	290	4H7#?W3D
3-2	380	R*X26BM3
3-3	500	XNV8GQ7P
4-1	415	2Z415DLP
4-2	575	8MJ26BM7
4-3	725	KWH38LDK
5-1	675	Z?YBJN9D
5-2	935	W!3PVX2-
5-3	1295	DLLM5DLK
6-1	1240	HYXWGQ7D
6-2	1630	ZL-9!3WK
6-3	2140	5NR?GQ7P
7-1	2066	WR?3KMBR
7-2	2516	B7J-DHJ3
7-3	3242	G19?#4V7
8-1	2952	W551HP8D
8-2	3602	7#RV35TK
8-3	4512	DWYDDHJK
9-1	4182	9G1GDHJR
9-2	5252	GKRQ35TD
9-3	6352	145G4GKD
FINAL	7832	DYX—1Y3

MONSTER MAX se ha confirmado como uno de los cartuchos más divertidos y completos del mercado para la portátil de **Nintendo.** Dada la extensión del juego, muy pocos habrán llegado a ver todos los niveles del juego, así que os damos una lista completa de passwords con sus ganancias correspondientes.

DAYTONA

SATURN

DAYTONA está lleno de sorpresas. Ahora, nos hemos enterado de que los programadores han incluido un karaoke. Para acceder a él deberéis presionar ARRIBA, mientras seleccionáis el circuito y la transmisión. Cuando oigáis la voz de START YOUR ENGINES, pulsad el botón C. Si habéis ejecutado el truco correctamente ya estaréis en disposición de cantar las melodías.





SUPER NINTENDO

INDIANA JONES
- 7E01A303: Vidas infinitas.
- 7E012006: Energía infinita.

PITFALL
- 7E028A02: Vidas infinitas en la versión Atari.
- 7E13D0BC: Tiempo infinito en la versión Atari.
- 7E10C190: Energía infinita.

RETURN OF THE JEDI
- 7E01B403: Vidas infinitas.
- 7E025A24: Energía infinita.

RISE OF THE ROBOTS
- 7E0F4A45: Energía infinita para jugador 1.
- 7E109845: Energía infinita para jugador 2.

SPARKSTER
- 7E06A8FF: Power al máximo.

MEGA DRIVE

DAFFY DUCK
- FF2FAB0003: Vidas infinitas.

STARGATE
- FFFC620003: Barra de energía inagotable.

BLOODSHOT
- FF81C90080: Barra de energía infinita.
- FFC907000X: Elección de fase.

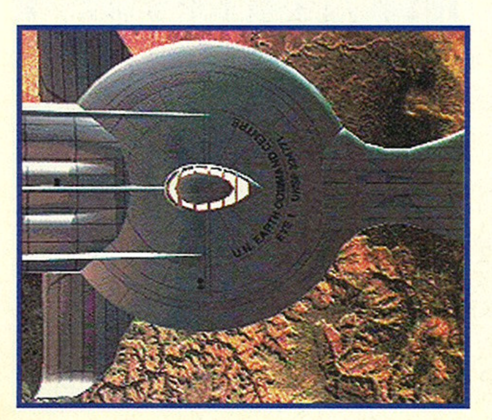
ZERO TOLERANCE
- FF0DE50064: Vidas infinitas.

STREETS OF RAGE 3
- FFFB05000X: Para seleccionar el nivel.
- FFFB03000X: Para seleccionar subnivel.
- FF88E20049: Tiempo infinito en nivel 6.
- FF88500059: Tiempo infinito para el jefe final.

LOS JUEGOS QUE VIENEN

El universo multimedia del CDi se está centrando ahora en el cine. Para que no penséis que esta máquina se ha detenido, nos hemos apresurado a conocer qué juegos invadirán el soporte interactivo a partir del próximo mes de Septiembre.

Desde que comenzamos a considerar en **SUPER JUEGOS** el *CDi* como una consola más, paulatinamente se ha logrado hacer un considerable hueco entre las máquinas consolidadas del espectro lúdico y audiovisual. Todo gracias a unos grandiosos juegos que, aunque no son muy numerosos, tienen una innegable calidad que ha encumbrado a esta máquina a lo más alto. Ha llegado la hora de dejar de lado los títulos que nos hicieron soñar. Ahora debemos pensar en lo que viene. Así que, olvidémonos un poco de joyas como THE APPRENTICE, MAD DOG MCCREE, BURN: CYCLE o, incluso, el reciente CHAOS CONTROL y concentrémonos en lo que nos deslumbrará a partir de Septiembre. De esta manera, en las páginas de este reportaje podréis contemplar con deleite las pantallas de los juegos que coparán los primeros puestos entre las preferencias de los usuarios de la máquina interactiva de la compañía holandesa. Entre todos ellos os hemos destacado a dos que, por el revuelo que han formado en las ferias internacionales en las que se han exhibido, merecen ocupar el lugar que se merecen en este análisis. Como se suele decir, unos crean la fama y otros cardan la lana, puesto que los demás lanzamientos que os mostramos tienen la entidad suficiente como para que se les espere con ilusión. Paciencia, y recordad que hasta después del verano no tendremos la oportunidad de empezar a saborear estos magníficos programas.



EARTH COMMAND

Probablemente uno de los juegos más curiosos que hemos observado en nuestra vida. Sabido es que en simulación hay practicamente de todo en la viña del videojuego. Pero toparse con un programa en el que manejamos una especie de Organización de las Naciones Unidas es realmente inusual. Además de controlar las fuerzas y logística de esta organización, tendremos a nuestra merced todo el capital financiero, añadiendo un aliciente extraordinario al juego. De esta forma, los problemas que tendremos que resolver van desde el exceso de población en determinadas zonas del globo, el hambre, la polución, el tráfico o la proliferación de armamento ilegal. Nuestro cometido consiste en hacer frente a todas estas circunstancias de la mejor manera posible. Sin embargo, la tarea no será tan fácil como parece. Un lanzamiento de estrategia que encontrará, a buen seguro, un gran número de seguidores.



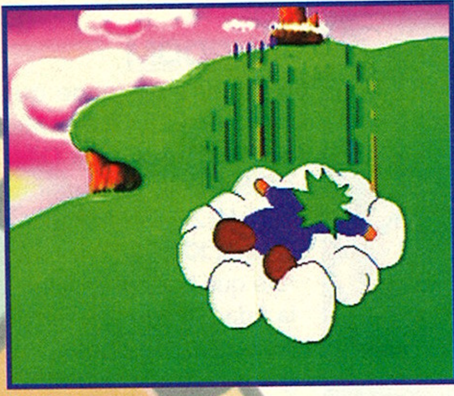
NOVEDADES CDi



LEMMINGS

Los ratoncitos verdes más famosos de la historia del videojuego tienen ya un hueco preparado en el amplio catálogo del *CDi*. Aunque en las consolas no tuvieron el éxito que se esperaba, en el sistema de **Philips** se les augura un gran futuro. Si eres uno de esos seres extraños que no aún no los conoce, te diremos que todo va de estrategia, habilidad y lógica. Disponemos de un buen número de estos personajes vagando por la pantalla en busca de la salida. Cada uno tiene unos poderes que deberemos utilizar para ayudarles a seguir en su peregrinación. **LEMMINGS** siempre serán objetos de culto.



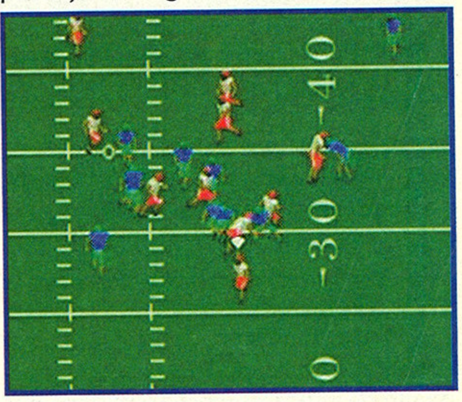


MICROCOSM

Después de haber visitado la mayoría de los soportes lúdicos existentes con más pena que gloria, **MICROCOSM** pretende mostrarnos su cara oculta en este sistema. Por lo poco que hemos tenido la ocasión de comprobar, parece ser que se han añadido nuevas escenas en la presentación y en los cinemas del juego, además de incorporarse perspectivas que darán otro aire al programa. Si recordáis, **MICROCOSM** se inspira en la película *Viaje alucinante* y nos sitúa a los mandos de una pequeña nave que se adentra en el interior del cuerpo de un ser humano. Por argumento espectacular que no quede.

HALL OF FAME FOOTBALL

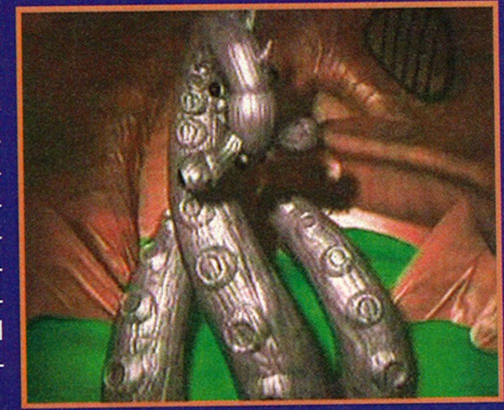
El *CDi* no ha realizado muchas incursiones en el género deportivo. Con **HALL OF FAME FOOTBALL** el soporte interactivo pretende paliar, aunque sea sólo en parte, tales carencias. Tras una majestuosa intro que recuerda mucho a las perspectivas y rotaciones de THE 7th GUEST, aparece un título con notables pretensiones de agradar. La primera impresión que se percibe es la clara inspiración en los clásicos que **Electronic Arts** ha producido para las diferentes consolas. Debido a las peculiaridades de este deporte, por desgracia no muy popular, es probable que este compacto jamás llegue a salir en España.



LOS MAS ESPERADOS

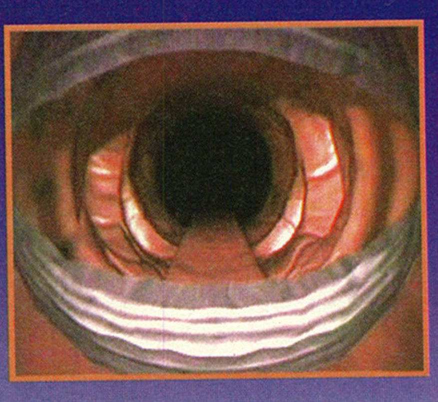
CREATURE SHOCK

El juego más sorprendente del año pasado en el mundo de los ordenadores personales tendrá su correspondiente versión en el *CDi* de **Philips.** Su extraordinaria intro y los fabulosos enemigos podrán ser contemplados con toda riqueza. Un lanzamiento intenso que tiene unas fases muy variadas en cuanto a su desarrollo y concepto. Este título para el sistema de la multinacional holandesa dará mucho que hablar.

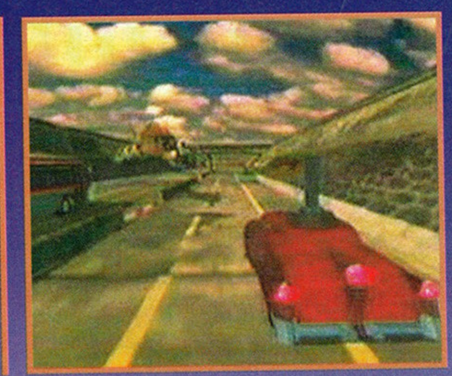


DEAD END

Los juegos de coches, tanto arcades como simuladores, están de moda. El *CDi* no ha querido quedarse al margen, y lanza un título cuyas primeras imágenes son increíbles. *Scroll* perfecto gracias a su *FMV*, acción trepidante debido a sus elevadísimas dosis de arcade, un tratamiento gráfico que muchas consolas de última generación envidiarían y una jugabilidad a prueba de bomba harán soñar a todos los usuarios de *CDi*.











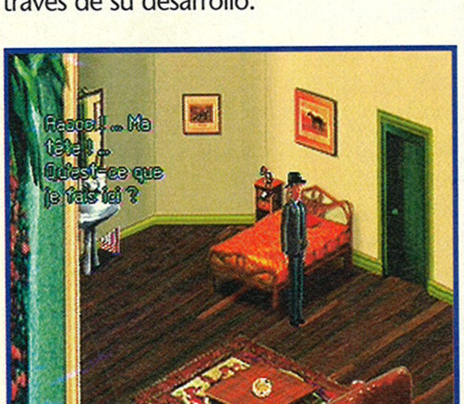
KINGDOM

Imaginad un juego que cuente con los excelentes gráficos de la saga DRAGON'S LAIR y la jugabilidad del ZELDA. Algo parecido es **KINGDOM,** un título que nos zambullirá en la Edad Media en la que los caballeros, brujos, magos y dragones se encuentran a la orden del día. Dibujos animados nos acompañarán de principio a fin de la aventura, en un despliegue visual que nos mantendrá pegados a la pantalla de la televisión.

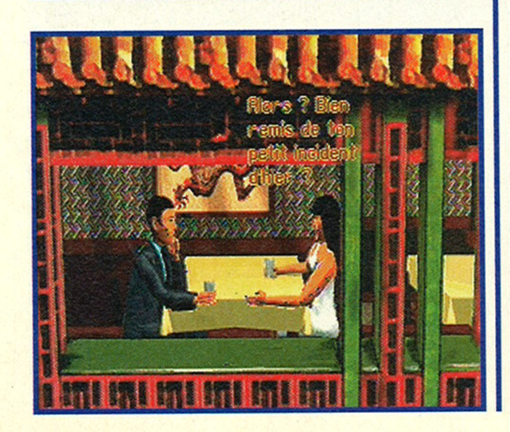
THE SECRET MISSION

Si hay algún género que tenga aceptación sobre otros en el mundo del *PC,* ése es el de las aventuras gráficas dialogadas. **THE SECRET MISSION** importa directamente del ordenador ese tipo de juegos añadiendo la calidad gráfica y sonora que el ***CDi*** aporta a sus usuarios. Un argumento de intriga, sospecha y misterio nos envolverá en un ambiente incierto, que se irá desvelando conforme avancemos a través de su desarrollo.

















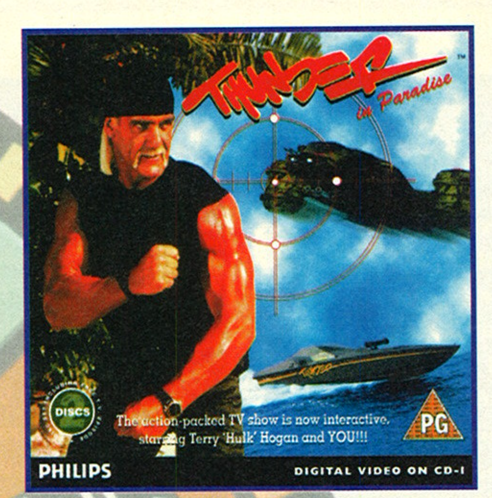
WHO SHOT JOHNNY ROCK

No es la segunda parte de MAD DOG MCCREE, pero podría considerarse una buena réplica. Con un argumento mucho más atractivo y unas situaciones de acción bastante más variadas, **WHO SHOT JOHNNY ROCK** liderará sin ninguna duda el segmento de los juegos de disparo del ***CDi*** de **Philips.** *Full Motion Video* del bueno y un enorme abanico de lugares donde poner a prueba nuestra puntería son las principales cualidades de este programa. Del ambiente vaquero del duro Oeste americano pasamos al tradicional entorno de gangsters, en el que no existe ninguna clase de escrúpulos a la hora de acabar con las vidas ajenas. Acción, entretenimiento y una buena historia para esta gran producción.

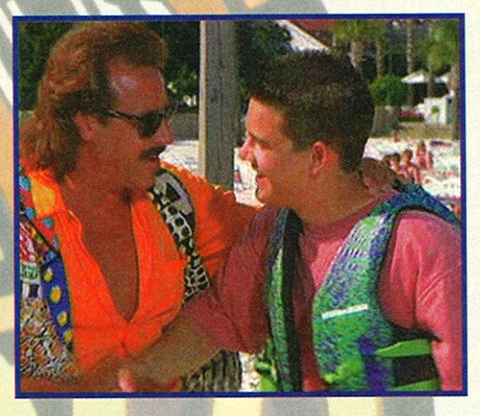


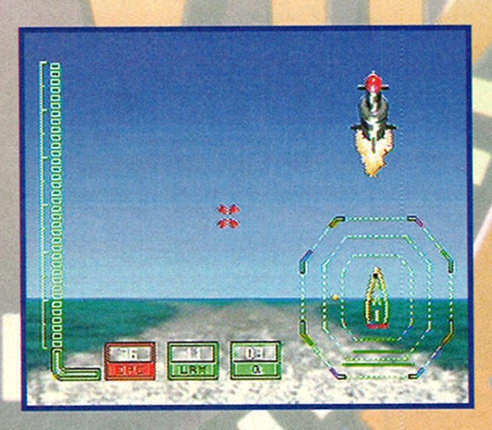
THUNDER IN PARADISE

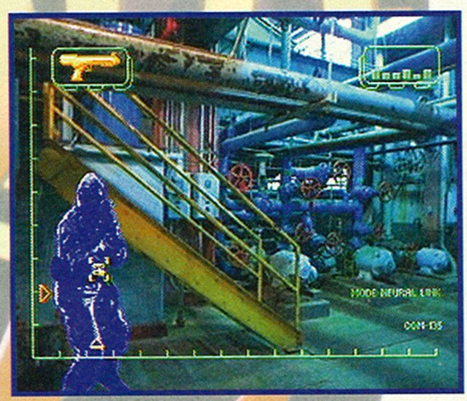
Hulk Hogan, estrella de cientos de combates de wrestling en Estados Unidos, ha hecho su aparición en este juego para el sistema ***CDi***. Sus imágenes, que incorporan *FMV* de altísima calidad, nos hacen recordar que estamos viendo partes de la serie que lleva el mismo nombre que el juego, **THUNDER IN PARADISE**. Este compacto se puede englobar dentro del grupo de películas interactivas, en las que la acción más trepidante se desarrolla desde una perspectiva en primera persona. Un punto de mira, que podemos mover a lo largo y ancho de toda la pantalla, es el único contacto con unos escenarios que, en ciertas ocasiones, recuerdan al propio paraíso, esto es, playas de arena clara y mujeres de tez oscura. La acción de este lanzamiento se desarrolla a lo largo de tres espeluznantes misiones, cada una de las cuales consta de marcos diferentes que varían desde una lancha rápida hasta una fábrica de bígaros de origen nórdico.







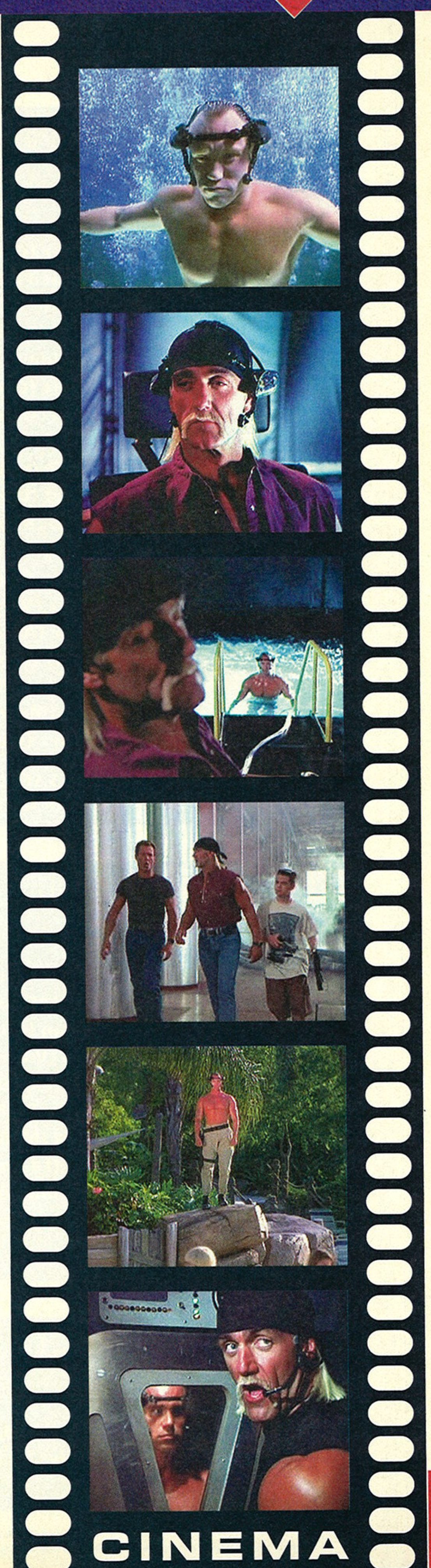






Con este nuevo título, los usuarios del sistema ***CDi*** pueden estar orgullosos de tener la oportunidad de poseer un juego que además de divertir, te muestra la excelente calidad y definición de imagen que puede desarrollar esta máquina. Sin duda, **THUNDER IN PARADISE** no defraudará a nadie.

THE SCOPE y ASIKITANGA



resultados de concursos

CONCURSO SPEEDY

Los ganadores de este fantástico concurso han sido:

Silvia Paola Fernández Recupero (Madrid)
Laura Gómez Fernández (Ciudad Real)
Juan Barquín Madrazo (Madrid)
Jesús Martínez Martín (Madrid)
Juan Ramón González Caridad (Madrid)
Moisés Sánchez Chillón (Almería)
Toñi Escribano Ruiz (Cuenca)
Javier Gijón Martín (Granada)
Mariano Renedo Peñalver (Madrid)
Maruja Mora de la Cruz (Murcia)
Marta Borderías Vidal (Barcelona)
Laura Barranco Cobo (Barcelona)
Raquel Palancar Rodríguez (Madrid)
Judit Chacón Prieto (Lérida)
Jorge Cubells Pérez (Valencia
Javier Román Puche (Albacete)
Juan Luis Díaz Cortés (Albacete)
David Navarro Terceño (Madrid)
Luis Angel Rivas (Madrid)
Pablo García Fernández (Cantabria)

LOS PRIMEROS DIEZ NOMBRES SE LLEVAN LA GAME GEAR CON EL ADAPTADOR DE TELEVISION.

CONCURSO COYOTE

Los ganadores de este fantástico concurso han sido:

Daniel Erdociain Zirado (Zaragoza)
Manolo Crespillo Pinto (Málaga)
Raul Montoya Lablanca (Soria)
Eva Richarte Prieto (Barcelona)
Javier Fernández Pérez (Huelva)
Roberto Valenzuela González (Madrid)
Laura Juando Carpas (Girona)
Miguel González Vidal (Murcia)
Diego Moreno Márquez (Málaga)
Juan Carlos Zapata Juarez (Almería)
José Mª Saez Julián (Madrid)
Oscar Díaz Granado (Barcelona)
Juan Antonio Nin García (Barcelona)
Carlos Pedrón Rieo (Valencia)
Angel Ruiz Sevilla (Ciudad Real)
Javier Gracia González (Madrid)
Antonio Sosa Sosa (Badajoz)
Roberto Paules Villar (Zaragoza)
Carlos Benito Abelló (Valencia)
Federico Bisquert Vidal (Valencia)

LOS DIEZ PRIMEROS NOMBRES GANARAN EL LOTE DE MEGADRIVE CON EL CARTUCHO.

CONCURSO MAD DOG McCREE

Los ganadores de este fantástico concurso han sido:

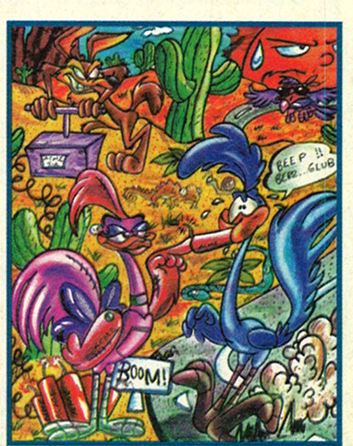
Rafael Martín (Madrid)
Enrique Bas Mira (Alicante)
Pablo Medina Abellán (Alicante)
Isaac Soria Fornés (Valencia)
Toni López Castro (Barcelona)
Juan.P Seoane Valenzuela (Madrid)
Carlos Javier Saura (Málaga)
Jesús Hernanz Díaz (La Coruña)
Antonio Javier Saeta Palomino (Málaga)
Antonio Jesús Barrero Rodríguez (Córdoba)

CONCURSO FLINSTONES

Los ganadores de este fantástico concurso han sido:

David Navarro Terceño (Madrid)
Ignacio Soriano Albors (Gandía)





NO LO OLVIDES

WILD GUNS (calificado con un 92 por nuestros expertos), y NINJA WARRIORS (uno de los mejores *beat'em up* para tu **SNES**), están en juego en nuestro concurso Doble o Nada. Ambas novedades no han pasado por las recreativas, pero harán saltar tu consola **SNES**.

DOUBLE DRAGON

(DOBLE DRAGON)

IMPERIAL ENTERTAINMENT & SCANBOX PRESENTA UNA PRODUCCION SHAH "DOUBLE DRAGON" ROBERT PATRICK MARK DACASCOS SCOTT WOLF JULIA NICKSON KRISTINA MALANDRO WAGNER LEON RUSSOM JOHN MALLORY ASHER Y ALYSSA MILANO SUPERVISOR MUSICAL JELLYBEAN BENITEZ MUSICA DE JAY FERGUSON PRODUCTOR ASOCIADO TOM KARNOWSKI DISEÑO DE PRODUCCION MAYNE BERKE DIRECTOR DE FOTOGRAFIA GARY B. KIBBE PRODUCTORES EJECUTIVOS SUNDIP R. SHAH Y ANDERS P. JENSEN GUION DE MICHAEL DAVIS & PETER GOULD HISTORIA DE PAUL DINI & NEAL SHUSTERMAN PRODUCIDA POR SUNIL R. SHAH, ASH R. SHAH & SUNIL R. SHAH, ASH R. SHAH & ALAN SCHECHTER Y JANE HAMSHER & DON MURPHY DIRIGIDA POR JAMES YUKICH



LIDER

DOLBY STEREO EN CINES SELECTOS

EFECTOS VISUALES PACIFIC IMAGES INC. Y ILLUSION ARTS.



COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.


CHAOS CONTROL
A FAST AND FURIOUS
PHILIPS
SOL CUTTER HAS SOMETHING ON HIS MIND...
...IN TWO HOURS IT'S GOING TO EXPLODE!
BURN CYCLE
COMPACT DISC INTERACTIVE
Te ronda
una pesadilla
escalofriante,
eres el único que puede
salvar el planeta,
un virus mortal
ha sido activado,
y puedes convertirte
en brujo.
The Apprentice
PHILIPS
COMPACT DISC INTERACTIVE
Virgin
PHILIPS
DIGITAL VIDEO ON CD-I
¿Serás el último
en enterarte?
CD-i
Así son los increíbles juegos de CD-i que están causando
sensación en todo el mundo.
Imágenes reales, fantásticas animaciones y la calidad digital del CD-i,
para vivir la aventura más alucinante. ¿A qué estás esperando?
Si quieres saber más sobre el CD-i, o sobre nuestros juegos, infórmate en el (91) 530.07.77.
CD-i
Un sólo reproductor. Infinitas posibilidades.
PHILIPS
PHILIPS